Broj 63 8/10 Srbija 80 DIN. • CG 1 EUR • BiH 2 KM

BIRAMO NAJBOLJU RIBU IZ VIDEO IGARA

www.screenfun.rs

SCREENFUN

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

27 igara sa E3

Raport sa sajma bez pljeski

Arcania: Gothic IV

Spremite se za totalni zaokret u serijalu

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Nezasiti Ezija? Nove avanture samo za vas!

Singularity
Zli Sovjeti i putovanje kroz vreme u jednom pakovanju

MS Kinect
Igrajte telom

Lego Harry Potter: Years 1–4
Skockao nam se simpatični čarobnjak iz Hogwartsa

KAKO EMULIRATI PLAYSTATION 2 NA WINDOWSU

O, kakvi su to mehurići?
Fanta
Sa ukusom pomorandže.
Prijaju svim čulima.
Okrugli, pucketavi.
Pravo osveženje u toplim letnjim danima.
FANTA. OKRENI NA IGRU.
www.fanta.rs

Reč urednika

Electronic Entertainment Expo, poznatiji kao E3, prošao je i sa sobom doneo brojne novitete, koji će obeležiti godinu pred nama. Koliko je taj sajam video igara bitan – govori i podatak da smo za njega obezbedili čak 9 (i slovima: devet) stranica! Verovatno će uslediti kritika da smo tolike strane mogli i bolje iskoristiti. Na primer, ostaviti ih prazne, bez nanosa štetne boje, kako biste ih iskoristili za pakovanje bureka bez straha od trovanja hemikalijama. Ipak, kada shvatite da je na njima prikazano čak 27 igara, možda ćete i promeniti mišljenje. Međutim, nisu novi naslovi ti koji su obeležili ovaj sajam, već je to hardver koji se pravi pametan i prepoznaje vaše pokrete. Okej, svideo nam se Nintendo Wii i mahanje reketom u tenisu, ali zašto to sad svi moraju kopirati? PlayStation je predstavio kontroler Move, u stvari, jednu običnu zvečku što svetluca i šalje signale do kamere u zavisnosti od toga šta radite s njom. Možete li sebe zamisliti kako s takvom opremom skakućete po sobi? Tu nije kraj. Sada je i Microsoft izmislio "revolucionarnu" stvar koja, gle čuda, prepoznaje vaše pokrete. Prvo nas je zavlačio pričajući da se zove Natal, a sad je novi kontroler za Xbox 360 prekršten u Kinetic. Za razliku od konkurencije, na Xboxu nećete morati da imate bilo kakve zvečke ili wiimotove u rukama da bi vam majmunisanje pred ekranom bilo registrovano. Baš super! Ono što je interesantno jeste činjenica da se PC zajednica uopšte ne buni što nije dobila svoj motion kontroler, već ćuti kao zalivena. Pravim igračima ne pada na pamet da mlataraju rukama ili šutaju vazduh po sobi. Dajte vi nama novog krajsisa i fifu, a vi se zabavljajte znojeći se pred televizorom!

Posledica WiiMotea

Igor Conić

Sledeći broj izlazi 16. avgusta 2010.

2 poklon-postera LEGO Harry Potter: Years 1–4 i Deus Ex Human Revolution

APB
Onlajn GTA?
str. 38

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Preview

4 **Assassin's Creed: Brotherhood**
Nije vam dosta Ecija? Evo vam još!
12 **Bulletstorm**
Mešavina Đuke i Serious Sama
14 **Arcania: Gothic IV**
Totalni zaokret u serijalu
16 **Medal of Honor**
Isprobali smo beta multiplejer

Special

22 **Miss Pixel**
Biramo najbolju ribu iz video igara
18 **Sajam bez pljeski**
Sajam video igara E3

Test

po abecednom redu

46 **Alan Wake**
44 **APB**
43 **Disciples III**
40 **LEGO Harry Potter: Years 1–4**
52 **Metal Gear Solid: Peace Walker**
48 **Pure Football**
36 **Singularity**
46 **Skate 3**
42 **Sniper Ghost Warrior**
50 **Transformers: War for Cybertron**
54 **Mini-opisi:** Toy Story 3, Handball-Simulator 2010, Donkey Kong Country, Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers, Tiger Woods 11

Software

56 **Kratos baca PC na kolena**
Kako emulirati PS2 na Windowsu

Hardware

58 **Microsoft Kinect**
Novi kontroler koji prepoznaje pokrete na Xboxu 360

Fun

60 **Megaposter**
Poslednji deo Alise. U sledećem broju kreće novi!
61 **Svaštara**
Tito i on odgovaraju nam na pitanja
62 **Game Over**
Šta će biti s lavovima

Još u ScreenFunu

24 **Vesti**
Dungeon Siege 3, Back to the Future...
26 **A sada malo vi**
Ispunjavamo rođendanske želje
53 **Nintendo DS na poklon**
Idealna spravica za plažu

Leonardovi izumi ne prestaju da oduševljavaju

Monteriđioni je pod opsadom

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Konačna tačka na priču o Eziju Auditoreu iz Firence

Popularni pseudoistorijski serijal Assassin's Creed odavno se raširio po svim aktuelnim igračkim platformama. Samo za poslednje tri godine, uključujući i ovu, razvijeno je ukupno pet igara – dve za kućne sisteme i tri za prenosne konzole. No to je samo početak, sudeći po onome što je Ubisoft najavio, a to su čak tri nova naslova u najbližoj budućnosti, koji uključuju onaj oficijelni s rednim brojem tri, Lost Legacy za PSP i Brotherhood, predstavljen u ovim redovima.

Brotherhood je direktan naslednik Assassin's Creeda II, ali nije potpuno novo izdanje i oficijelni nastavak, već ga treba više shvatiti kao dopunu priče iz prethodnika. Dakle, glavni junak i dalje je Ezio, a radnja se nastavlja direktno na događaje iz prethodnika. Godina je 1499. i Monteriđioni je pod opsadom snaga Borgiae, na čijem čelu je Cesar Borgia, koji uspeva da dođe do dragocenog artefakta i ubije Eziovog ujaka Marija. Četiri godine nakon tragičnog događaja, Ezio je spreman za osvetu – odlazi u Rim da se obračuna s redom templara i svima koji su odgovorni za svirepo ubistvo.

Glavno mesto dešavanja u ovom naslovu biće srednjovekovni Rim, za koji autori rado naglašavaju da je triput veći od njihovog najvećeg grada koji je dosad kreiran. Pored građevina koje su zaštitni znakovi italijanske prestonice, naslov će predstaviti poznate ličnosti tog vremena – Leonarda da Vinčija ili Makijavelija, a neki od njih igraće bitnu ulogu u priči. Za razliku od Assassin's Creeda II, gde se mogla unapređivati vila, u Brotherhoodu će biti moguće razvijati celu metropolu. Poput samog igračkog iskustva, i naoružanje će biti slično kao u prethodnicima, ali osveženo mnogim novinama, poput Da Vinčijeve unapređene letelice, samostrela, otrova, ili čak padobrana, koji će ponuditi interesantne mogućnosti pri uobičajenom rešavanju zadataka. Dosad je prikazano da će Ezio i dalje moći da jaše konja – za brže kretanje po mapi, koja će biti veća nego dosad, ali i naučiti nove trikove i poteze na njegovim leđima. U Ubisoftu ističu da su slušali želje i zamerke igrača, vredno radeći na popravljanju mnogih elemenata iz prethodnika i konstantno preispitujući kako da dodatno unaprede naslov. Zasad je najbitnije da je razvijana inteligencija protivnika, koji će biti mnogo aktivniji i dinamičniji, a samim tim i opasniji rivali, ali će Ezio imati više načina da ih efektno eliminiše množtvom novih završnih poteza.

Glavni junak će se u ovom naslovu baviti i regrutovanjem novih ubica (otud i podnaslov Brotherhood), što je pomalo nalik na ono što smo videli u prvoj igri. U kampanji ćete moći da šaljete pulene u misije po različitim državama Evrope, poput Španije, Nemačke ili Engleske. Kako pozitivan re-

Večni Rim za večna lovišta

Ezio ne silazi s konja ni u ovom nastavku

Braćo ubice, pomozite mi u pohodu!

S kim ćete sve imati posla?

Cesar Borgia – ubio vam je prijatelja, pa sad mora da propati

Executioner – ovaj lik najviše voli vašu glavu

Kurtizana – s njom ćete najradije provoditi vreme

Doctor – uvek spreman da vam pomogne... uz odgovarajuću nadoknadu

zultat ovakvih misija neće uvek biti zagarantovan, Ezio će morati da trenira regrute i poboljšava njihove pojedinačne osobine. Svoje najbolje učenike možete iskoristiti u nekim misijama u glavnoj kampanji, a pravilan izbor će vam umnogome olakšati posao. Pored toga, ubeđivanje običnih građana u valjanost Eziove misije i ciljeva njegovog odreda donosiće igraču nove misije i specijalne dodatke.

Ubisoft je najavio i da će singlplejer kampanja biti dugačka petnaestak sati, što je, po našem mišljenju, sasvim dovoljno. Najveća novina Brotherhooda svakako je multiplejer, koji bi trebalo znatno da produži igračko iskustvo, iako je dosad prikazan samo jedan mod – Wanted. U ovom režimu, od šest do osam učesnika razbacano je po mapi, a cilj svakog od njih biće eliminacija predefinisanog drugog lika, ali u stilu Asssassin's Creeda, dakle, samo uz prikradanje. Ukoliko jedan igrač otkrije da ga neki drugi prati, aktiviraće se scena jurnjave, u kojoj gonjeni mora pobeći, a gonilac sustići svoju metu i likvidirati je. Multiplejer iskustvo već sada je dobilo velika priznanja na sajmu E3, pa su očekivanja na visokom nivou.

Grafički engine je takođe unapređen u poređenju s prethodnikom, tako da će Havok sad prikazivati realističniji ragdoll efekat, kao i više detalja na ekranu, ali ne bismo smeli očekivati ništa revolucionarno, s obzirom na kratak interval između dva izdanja. Pored obične verzije igre, u prodaji će se naći i nekoliko specijalnih edicija. Ukoliko kupite bilo koje od ovih izdanja, automatski ćete sebi obezbediti pristup multiplejer beti za PlayStation 3, koja će biti ekskluzivna za ovu konzolu. Assassin's Creed: Brotherhood očekuje se 16. novembra ove godine, a zasad imamo vrlo malo razloga da sumnjamo u njegov kvalitet.

Kavga na prilazu grada

Assassin's Creed: Brotherhood

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 16. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Obećavajući polunastavak uvek zanimljivog serijala, koji će prvi put uvesti multiplejer mod

Tekst: Mihailo Tešić

MOBITECH.RS

Najčitanije s portala

Samsung S3370

NAJJEFTINIJI TOUCHSCREEN TELEFON NA SVETU

Pred nama je simpatičan touchscreen telefon koji će koštati manje od 100 evra, a koji ima gotovo sve što aktuelni trendovi mobilne komunikacije diktiraju. Samsung S3370 izrađen je od veoma kvalitetne plastike, opasane metalnim okvirom, što telefonu daje mnogo lepši i skupoceniji izgled. Završna obrada i spojevi telefona – savršeni su, a na kućištu se našlo mesta čak i za tastere kamere i otključavanja displeja. Dijagonala ekrana je 2,4 inča, prikazuje do 262.000 boja, i to u rezoluciji od 240 x 320 piksela. Poseduje opciju pametnog zaključavanja, a u meniju mu u potpunosti možete izmeniti izgled menjajući temu i tip fonta, te reorganizujući ikonice i pozadinske slike.

Nažalost, fleš animacije i tranzicije menija nisu podržane, kao ni sadržaji tog tipa u veb pretraživaču. Multimedijska sekcija telefona sledeće je vrlo prijatno iznenađenje.

Objedinjuje sve muzičke servise, koji su napredni kao da je reč o najskupljim Samsungovim telefonima. Prvi i najvažniji svakako je MP3 plejer standardnih funkcija, koji ima i jednu novu. Dok slušate muziku, jednom tapnite na sliku albuma da bi vam se prikazala skraćena lista opcija koje plejer nudi. Tu su objedinjene promene ekvilajzera, redosleda pesama, načina ponavljanja i trake za premotavanje te upravljanje jačinom zvuka.

Sve Java igre u telefonu probne su verzije, koje nakon nekoliko minuta korišćenja ili prelaska prvog nivoa morate kupiti, a cene se kreću od 200 dinara pa naviše, u zavisnosti od toga čijom se mrežom u Srbiji koristite.

Ovaj telefon može korisnicima biti i nerealno jeftina ulaznica u Samsungov budući svet touchscreen modela, koje će oni izabrati upravo zbog pozitivnih iskustava s ovim telefonom.

Pročitajte više na www.mobitech.rs

NAGRADNA IGRA KRALJEVSKA AVANTURA

Traje od 20.04.-01.09.2010. god.

FOOTBALL KINGS

ŽIVOTINJSKO CARSTVO

Za svaki popunjeni album – Football Kings lopta!

Kraljevi fudbala vode te u Disneyland, Legoland, Gardaland!

Učestvuj u nagradnoj igri i popuni album Životinjsko carstvo - Football kings.
Pošalji nagradni list iz albuma najkasnije do 25.08.2010. na adresu: Kraš Commerce,
Za nagradnu igru Kraljevska avantura, Bulevar Vojvode Mišića 41, 11000 Beograd .

Za svaki popunjeni album dobijaš fudbalsku loptu Football Kings i
ulaziš u nagradno izvlačenje 01.09.2010. gde te očekuju atraktivne nagrade:
Porodično putovanje u DISNEYLAND + džeparac (za 4 osobe)
Porodično putovanje u LEGOLAND + džeparac (za 4 osobe)
Porodično putovanje u GARDALAND + džeparac (za 4 osobe)
10 Nintendo wii konzola
30 slatkih paketića

KRAS 1911

pravila nagradne igre potraži na: www.kras.rs

16
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...

StarCraft II
WINGS OF LIBERTY™

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.STARCRAFT2.COM

27.07.2010.

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark, and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309.95.95 www.computerland.rs/games

Ko je najbolja riba u video igrama?

Ko je najbolja riba u video igrama? Koja je najbolje obučena? Pitali smo stručnjake iz tih oblasti i dobili zanimljive odgovore

Nina *(Tekken 6)*

4 **Marko:** Ljubičasta boja na toj atraktivnoj plavuši zaista mami uzdahe... Kostim Ikao, koji oblači od glave do pete, otkriva upravo onoliko koliko je potrebno da porazi protivnika... Impresivno, nema šta...

4 **Daško:** Najlarakroftskija cura od svih u ovoj selekciji. Mislim da negde postoji program koji sam generiše ženske likove s atributima junakinja Tomb Raidera. I mogu vam reći da je to dobar program!

Naš žiri nije imao tako lak zadatak. Ne igraju igre, ali se dobro razumeju o ono što rade. Iako je bilo dijametralno suprotnih razmišljanja o izgledu nekih devojaka, jedna stvar se iskristalisala. Junakinje iz serijala Resident Evil izbile su u prvi plan, pa su i Jill i Ada Wong dobile iste ocene. Zato je ScreenFun morao odlučiti da je pobednik Ada Wong, jer ona ima duži straž u video igrama. A i ta podvezica ne da pogledu da skrene...

Isabela *(Dead Rising)*

4 **Marko:** Najfinija svila bila je nit vodilja za ovu romantičnu devojku od akcije. Senzacionalan bezvremenski top, s naglašenim trendi ramenima – pun je pogodak za ovu lepoticu.

4 **Daško:** E, ovo je pravo osveženje na polju paljenja na ribe koje zapravo ne postoje. Nije kliše i nije previše piksela spucano u sise, što je stvarno zanimljiva novost. Lepa cura, starinski stilizovana. Zašto joj snajper liči na ašov?

Jill *(Resident Evil 5)*

5 **Marko:** Ovo je, možda, najprikladniji autfit za devojku iz video igre... Srećom, Jill je veoma zgodna, tako da joj ovakav kostim pristaje kao saliven...

4 **Daško:** Ovde važi maltene isto što sam rekao i za drugaricu Ninu. Plava kosa, sise, dva pištolja i petica iz fizičkog, istorije i hemije. Čoveku koji je odrastao na Super Mario Worldu, ovo je već previše...

Ko je vama najbolja riba?

Nijedna od ovih vam se ne svida? Okej, cenimo vaš ukus, ali hoćemo da ga podelite s nama. Nek se na forumu čuje vaš glas!

www.screenfun.rs/forum

Ginel

Marko Grubnić aka Modni Mačak,
modni guru

Mačak je poznati stilista, koji odnedavno živi u Beogradu. Iskoristili smo priliku da ga pitamo koja riba ima najbolje krpice

Daško Milinović,
urednik časopisa CKM

Daško je već učestvovo u našem žiriju za izbor najbolje ribe u video igrama, ali su ga i ovaj put devojke iznenadile svojim osobinama

THE WINNER

Ada Wong *(Resident Evil)*

4 Marko: Seksi haljina boje starog dobrog vina možda je, ipak, najopasnije oružje ove zavodnice... Haljina koja otkriva upravo onoliko koliko je potrebno da se porazi protivnik – pun je pogodak za ovu lepoticu...

5 Daško: Žena koja voli da rabi mašinku Thompson u kombinaciji s elegantom večernjom haljinom jeste žena koju želim da gledam satima na svom monitoru u igrici, gubeći vreme koje sam pametnije mogao utrošiti na porno sajtove.

Rikku *(Final Fantasy)*

5 Marko: Trendi devojka, koja je pazila na svaki detalj kako bi joj stajling bio i više nego zanimljiv, možda je najviše pažnje posvetila urbanoj frizuri, a ja bih pak posebno pohvalio virtuelne rukavice od mašnica, koje izgledaju savršeno...

1 Daško: Nemam pojma koja je to igra Final Fantasy, ali rekao bih da je ova drugarica iz nove epizode serijala "Summer Festival Mud Stander" ili "Revenge of Alternative Girls from Ivanjica". Ako je vilenjakinja, onda je u redu. Ako nije, hvala lepo...

Anna *(Tekken 6)*

3 Marko: Dužina haljine potpuno je kriva, a ni uzorak nije baš najsrećnije rešenje uz ove čipkaste čarape... Možda bi čak sve skupa bolje izgledalo da se Anna odlučila za modernije i zanimljivije cipele.

4 Daško: Jedno vreme su u kineskom restoranu koji rado pohodim konobarice bile primorane da furaju neki ovakav look. Nažalost, to ni blizu nije izgledalo ovako dobro. Ja ću piletinu u sećuanskom da obnovim energiju, a od pohovanog sladoleda raste skill level.

BULLETSTORM

Od igre koju su pravili tvorci Painkillera možemo očekivati samo neprestanu kišu metaka!

Lete, lete, lete tela!

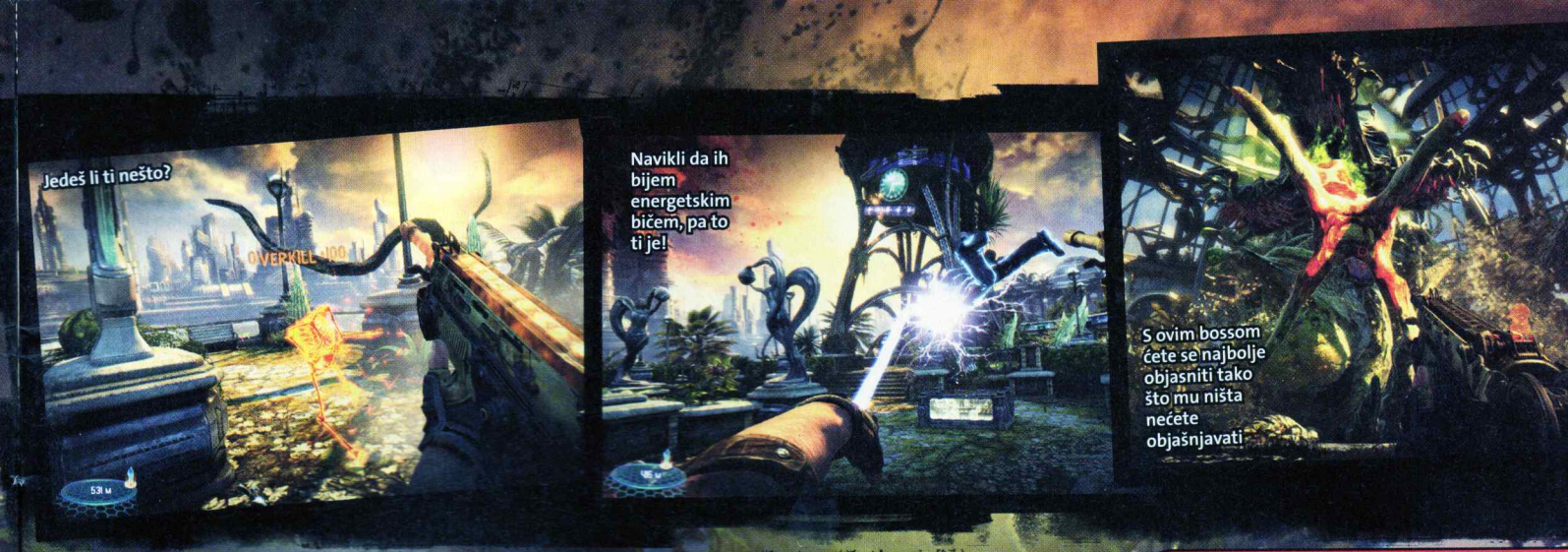
Kud si pošo kô muva bez glave?

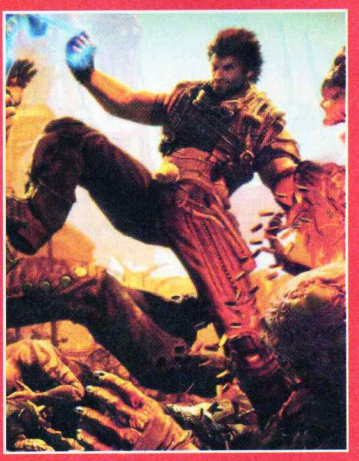
Za fantastične svetlosne efekte pobrinuo se Unreal 3 engine. Isti taj se pobrinuo i da skupite pare za novu grafičku

Najnovijom demonstracijom svoje pucačine – poljski studio People Can Fly jasno je pokazao da je stvar jednostavna. Bulletstorm od vas ne traži mnogo mozga, a to čini bez trunke stida: igra je čist urnebes pucanja, šibanja (bukvalno – više o tome niže u tekstu) i otkrivanja novih kreativnih načina da se protivnici rastave uz puno eksplozija. Ova neprestana histerija na ekranu će vam, možda, izazvati glavobolju, ali je sasvim moguće i da se odvalite od zabave! Prema prikazanom, Bulletstorm bi mogao biti najzabavniji simulator košenja vegetacije na tuđinskoj planeti svih vremena. Stvar je u tome što su nekadašnje rajske bašte planete Stygia postale prepune biljaka mesoždera, a najslasniji zalogaj sada je naš junak – stameni Grayson Hunt, pirat najamnik koji tu završava slučajem, posle brodoloma. Iako nije marinac, Grayson prati mačobajinske arhetipe od Serious Sama naovamo, a poređenja se mogu preneti i na gejmplej. Osim što su poenta poeni i što dobijate više njih za ekstravagantnije fatalne povrede nanete protivnicima, postavka je futuristička, a sve je začinjeno inafantilnim i brutalnim humorom.

Sam zaplet tvorci su opisali kao "epski" (da ne bude da nismo rekli), ali je činjenica da ima pre svega dekorativnu ulogu – iako ga piše Rick Remender, uspešni američki autor stripova. Tvorci žele da izvuku poneki LOL momenat pomoću vrcavih dosetki koje razmenjuju Grayson i njegova saradnica iz grupe Dead Echo – cica ubica Ishi Sato, raznoseći horde neprijatelja na sve strane, ali nama se čini da se mnogo više zabave može dobiti na osnovu zanimljivih načina dotičnog raznošenja. Potencijal za ovo raste kako u igri stičete novu opremu, tako da ćete ubrzo moći, recimo, da uvežete zlotvora bola – granatom iz Flail Guna, grunete ga u vazduh nogom, pucate mu svojim PMC-om (skraćenica od Peace Maker Carbine) među noge dok je u vazduhu, a potom detonirate granate (paljenje cigare dok po vama pada kiša njegovih komada – opcionalno je). Zanimljivim se već na samom početku pokazao energetski bič, kojim možete uhvatiti protivnika i privući ga na volej ili ga prosto zafrljačiti u druge, po mogućstvu, već obavijenog granatama, tako da detonirate što više njih i nakupite kamaru poena. Bič se pokazuje kao koristan i za jače protivnike – a takvih ima poprilično – koje možete okrenuti ili oboriti i otkriti im slabe tačke za punjenje olovom ili eksplozivom. Rezultati su uznemirujuće spektakularni, tako da se ova igra ne preporučuje klincima, jer niko ne treba da vidi kako čoveku eksplodira glava pre nego što pogleda pornografski film.

Normalno, rezultate želite jer vam donose i poene, što tvorci nazivaju sistemom Skillshot. Kreativno ubijanje protivnika zove se Skillshot i donosi poene koje možete iskoristiti kupujući poboljšanja za likove, kao i za nove Skillshot napade svojim oružjem, što radite kada stignete do neke od stanica razbacanih po nivoima. Na stanicama možete i oružju





Glavni baja – Grayson Hunt

Mačo lik koji nas najviše podseća na Serius Sama i Duke Nukema biće glavni protagonista ove igre. Svi će ga znati po duhovitim dosetkama, koje bi trebalo da vas obore sa stolice od smeha. Stiže nam, dakle, novi junak kojeg ćemo pamtiti, mada će neki, možda, preferirati zgodnu Ishi Sato.

dati jedno ojačanje. Na primer, PMC može se prepuniti, tako da se pri sledećem pucanju ispali 100 metaka odjednom, to jest prava oluja metaka iz naslova. Flail Gun dobija energiju ne samo da obmota nego i da iseče sve što mu se nađe na putu. Bulletstorm zahteva određenu dozu kreativnosti i prilikom pristupa svakom nivou. Iako je demo, tj. nivo na planeti Stygia obilovao pomahnitalim biljnim svetom, pred kraj su počeli da se pojavljuju i humanoidni protivnici, posebno stasali za maltretiranje bičevima i granatama. Obični zlotvori u igri ukupno ne deluju kao da imaju preterano pametan AI, ali se čini da ćete morati da pazite i fokusirate se na protivnike u manjim grupama. Tako pravite vezane killove, koji donose dodatne bonuse i izazivaju visprene komentare protagonista.

Naravno, borbe sa šefovima predstavljaće najslađi deo igre. Biće tu raznoraznih grozomornih monstruoznosti – u jednom trenutku, ogromna biljka mesožderka spopala je naše junake, a fajt koji je usledio imao je više faza i promena okoline, te tako i taktike. Sve u svemu, adrenalinski vrlo inspirativno, a tvorci kažu da je to samo delić onoga što nas čeka.

Igra izgleda fenomenalno, što je sasvim u skladu s njenom idejom da vam zablesavi mozak. A to zapanjujuće dobro čini – i zbog grafičke upeglanosti i zbog preteranih akcionih momenata, naročito kada uspešno primenjujete skillshotove. Pitanje je koliko vam dugo sve to skupa može držati pažnju, ali trebalo bi da Bulletstorm bude brza igra i da obiluje oružjem koje valja skupiti, neprijateljima koje valja izmaltretirati i okruženjem koje valja razneti!

Bulletstorm

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: EA
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: proleće 2011.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Vi koji ulazite na vrata Bulletstorma, ostavite sav razum i prepustite se instinktu. Brutalnom, sadističkom i ubilačkom instinktu

Tekst: Mihailo Petić

pc ps3 360

ARCAN

Novi razvojni tim priprema totalni zaokret u serijalu

Hoćeš li da muč magijom 'ladn oružje

Ovo je Xesha. Ona će vas zabavljati sve vreme igre

Serijal Gothic proslavio se po nelinearnosti i odličnoj pratećoj priči, ali i po gomili bagova što su "krasili" svaku njegovu igru. Dodu-še, prvi i drugi deo još su bili igrivi, ali je onaj treći, iako s prilično po-boljšanom grafikom i fantastičnom pričom, naišao na velike kritike igra-ča jer je predstavljao pravi izvor fru-stracija.

Nakon toga, serijal je preuzeo drugi razvojni studio – Spellbo-und, koji mu je u startu promenio ime. Prome-na ima dve svrhe, od kojih je jedna čisto marketinške prirode, jer igri daje nov početak i mogućnost da privuče nove fa-nove. Drugo, igrač preuzima ulo-gu novog Bezimenog junaka. Po do-lasku na presto, glavni junak iz prva tri dela lagano je prešao na "tamnu" stranu, pa je sad neophodna inter-vencija novog junaka iz naroda a prst sudbine biva uperen na bezime-nog pastira čije je selo spaljeno u jednom od krvavih pohoda kraljev-ske vojske.

Radnja igre odvija se nekih deset go-dina nakon dešavanja iz trećeg dela, a vaš junak mora osvetiti smrt bli-žnjih iako nije ni svestan da iza tog osvetničkog pohoda stoji mnogo ve-ći ulog. Ponovo ćete imati opciju da u igri razvijate svog junaka u jed-nom od tri ponuđena smera (ratnik, strelac ili čarobnjak), i to u zavisnosti od preferiranog oružja. Po rečima ljudi iz razvojnog studija, akcenat je bačen na borbeni sistem, koji bi tre-balo da bude unapređen, a istovre-meno i pojednostavljen. Budući da se igra uporedo pravi i za nextgen konzole, možemo očekivati da ko-mande budu prilagođene gejmpedu, što i nije tako popularno među vla-snicima PC-ja.

Osim smene dana i noći, biće i me-teoroloških promena, a neke od njih moći ćete i sami da prouzrokujete ako budete dovoljno dobro vladali magijskim moćima. Otuda i Arcania u nazivu igre, jer je razvojni tim že-leo da istakne da je reč o svetu gde je magija jaka i u vrlo čestoj upotre-bi. Ako odlučite da pretvarate svog lika u čarobnjaka, s vremenom ćete primetiti kako vaše magijske moći rastu. Primera radi, obična vatrena lopta u jačoj verziji praviće veću ek-sploziju, koja će zahvatiti više protiv-nika istovremeno, dok ćete umesto malih munja kasnije moći da pravite prave oluje. Ove magije neće imati samo borbenu upotrebu. Jer, na pri-mer, ako želite da izbegnete sukob sa stražom na ulasku u grad, možete prizvati kišu i oluju, što će naterati stražare da se povuku u svoju kući-cu. Unapređivanje magije – ali i bor-benih sposobnosti – takođe je preži-velo promene, tako da su sada tu ra-zvijena stabla veština, a svaka "kla-sa" ima više ponuđenih opcija za razvoj. Ratnik se može boriti s dvo-ručnim oružjem, ili koristeći se kom-binacijom jednoručnog oružja i štita, strelac se može fokusirati na brzinu ili preciznost, dok čarobnjak ima tri škole magije: vatru (napadi na više-struke protivnike), led (osim što na-nose direktnu štetu, magije uspora-vaju protivnika) i munju (mogućnost da privremeno onesposobite protiv-nika). Kad god pređete na sledeći ni-vo, dobićete određeni broj iskustve-nih poena, koje možete potrošiti na unapređenje željenih veština (slično kao u većini poznatih MMORPG na-slova). Pored toga, i sam interfejs je promenjen kako bi igra bila pristu-pačnija novajlijama u ovom serijalu. Dodata je mini-mapa i sistem praće-nja zadataka sličan onome iz igre World of Warcraft.

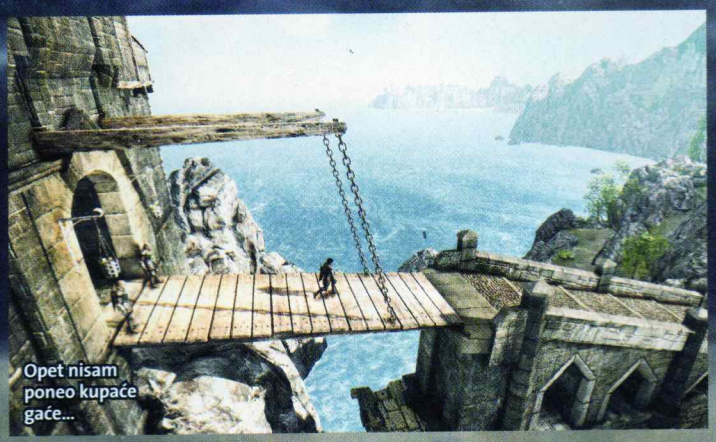
Naravno, kao i u prethodnim igrama ovog serijala, glavni junak ima odre-

A: GOTHIC 4

Nemojte se kačiti sa Shadow-beastom!

Kada Raid ne uspeva, pokušajte muvopičom

Biće pogodak pravo među oči!



Opet nisam poneo kupaće gaće...

Sada ću vam sve po spisku!

đen krajnji cilj, ali kako ćete do njega doći – o tome vi odlučujete. Ovo je i glavni adut serijala – nelinearnost koja vam omogućava da sami izgradite svog heroja onako kako vam najviše odgovara. U igri i sada postoji više različitih frakcija, od kojih svaka ima skrivene ciljeve, a vi se možete prikloniti bilo kojoj od njih. U zavisnosti od svojih akcija, negde ćete biti dočekani kao heroj, dok će vas na nekim mestima gledati popreko i izbegavati, naplaćivati vam sve skuplje, pa čak i pokušati da vas isteraju iz naselja.

Da biste cenili kvalitet i priču Gothica 4, ne morate odigrati prethodna tri dela, ali neke od momenata više će ceniti igrači koji su već igrali neki od prethodnika. Pogotovo, uzme li se u obzir činjenica što će se u igri pojaviti neki od likova koji su pratili prvog Bezimenog junaka kroz njegove avanture, poput Gorna i Dijega. Pošto igrate s unapred kreiranim junakom (zbog razvoja priče), razvojni tim je smislio drugi način da sami kreirate njegov izgled. Svako oružje i oklop mogu se rastaviti, a potom sami sebi možete praviti oklope i oružja, postižući tako onaj efekat jedinstvenosti.

Ono što je dosad najavljeno i prikazano ukazuje na to da je novi razvojni studio osvežio serijal i rešio neke od problema – a opet zadržao suštinu serijala. Naravno, igra još nije gotova, tako da to ne mora ništa da znači, ali ako ništa drugo, barem se možemo nadati jednom potencijalno kvalitetnom arkadnom RPG naslovu, koji bi sa svojih tristotinak zadataka trebalo da donese desetine sati dobre zabave (samo za zadatke u vezi s glavnom pričom trebaće nekih 30 do 40 sati igranja).

Arcania: Gothic 4

ŽANR: arkadni RPG
IZDAVAČ: JoWooD
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: treći kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Promena razvojnog studija može biti onaj detalj koji je falio da se serijal ponovo vrati na noge

Tekst: Vladislav Herbut

Drangulije za kojima ćete ginuti

Prsten High Mage's Seal | Eye of Innos | Privezak Titan Strenght | Privezak Double Headed | Ulu-Mulu Fingerspider | Privezak Frost Crystal | Blessed Symbol of Innos | Ancient Ring

pc ps3 360

MEDAL OF HONOR

Šorka u Kabulu završava se opštim slamanjem ljudstva na obe strane

BETA MULTI-PLEJER

Isprobali smo radnu verziju novog EA aduta za prevlast na tržištu pucačkih multiplejera

Od trenutka kada je Call of Duty izgubio poverenje šuterske publike na PC-ju, tj. nakon što je obznanjeno da CoD: Modern Warfare 2 neće podržavati dedicated servere, već sistem sličan Xbox liveu (hostovanje partija na mašini jednog od igrača) – igrači su navalili na Battlefield: Bad Company 2 kao da je džabe. Imao je sve što i CoD: MW2: odličnu audio-vizuelnu opremu, sjajan sistem levelovanja i otključavanja novog oružja, ali i dedicated servere, koji su obezbeđivali najkvalitetniji mogući gejmplej, bez laga, cheatera i davanja ogromne PING prednosti igraču koji hostuje partiju. EA Games je lagano počeo da dobija trku na šuterskom nebu PC-ja.

Još jedna srećna okolnost uletela im je pre nekoliko meseci. Afera "Infinity Ward", u kojoj je Activision otpustio glavešine svog najslavnijeg studija (Westa i Zampellu), pa su oni za uzvrat pokupili sve ključne ljude IW i prebegli pod okrilje Electronic Artsa, ovoj kući je bukvalno poklonila kompletan razvojni studio s najvećim mogućim renomeom. Dodatno osiguranje buduće prevlasti Electronic Artsa na polju multiplejer pucačina dolazi na jesen. Novi Medal of Honor, čiju smo beta multiplejer verziju testirali u junu, ima potencijal da direktno konkuriše Modern Warfareu 2 u nekoliko bitnih sfera.

Medal of Honor, kao i sve nove-stare pucačke franšize, raskida s Drugim svetskim ratom u korist modernih sukoba. Tema novog MoH-a

jeste Avganistan, tj. ofanziva koalicionih snaga na uporišta Al Kaide 2001/2002. godine. Igru će činiti dve odvojene celine, na kojima rade dva zasebna studija i koje se rade u potpuno drugačijim verzijama 3D enginea.

Singlplejer se krčka u kuhinji EA Lost Angeles, začinjen modifikovanom verzijom Unreal 3 enginea, dok je za multiplejer odgovoran DICE, koji ga kreira na svom odličnom Frostbite engineu. "Lagani dodir" DICE studija, koji nam je podario Battlefield: Bad Company 2 vidljiv je u svakoj pori miltiplejera Medal of Honor, i to toliko da se zasad može reći da je MoH čist klon. Naravno, pošto imamo posla s ranom beta verzijom, koja je od one finalne, zakazane za 12. oktobar, odvojena velikim vremenskim procepom, svaki ozbiljniji (i negativni) sud zadržaćemo za sebe.

Medal of Honor beta zasad se sastoji od samo dve multiplejer mape, a to su Kabul i Helmand Valley. Prva nudi timski deatmatch u okruženju gradskih ulica, dok druga liči na linearni conquest ili rush, a u njoj imate zadatak da osvajate protivnička uporišta jedno za drugim i "pomerate" mapu s početka na kraj. Dve sukobljene strane u igri, američki marinci i talibani Al Kaide dolaze u tri klase (vojnik, specijalac i snajperista), te u uspešnim akcijama, ubijajući protivnika i ispunjavajući zadatke, dobijaju XP, čiji priliv donosi napredak po nivoima, što vam omogućava da otključate i opremite nove primerke oružja. Sistem je gotovo isti kao onaj iz Battlefield: Bad Companyja 2, s tom razlikom što je ovaj u MoH, usled beta statusa igre, još uvek relativno nedoraden. Dosta posla, na primer, još uvek zahteva optimizacija oružja, koje se zasad ponaša u najmanju ruku čudno (puška M-16 preciznija je od svakog snajpera, granate i rakete ne prave splash damage, optički nišani uzrokuju greške u ciljanju i slično).

S grafičke strane gledano, multiplejer komponenta, koju pogoni DICE-om Frostbite engine, takođe veoma podseća na Bad Company 2, ali uz jednu veoma bitnu razliku: zgrade, zakloni i drugi objekti u igri nisu podložni uništavanju ili oštećivanju paljbom iz teškog naoružanja. To je pomalo bez veze, ali se nadamo da će se do izlaska pune verzije igre regulisati onako kako igrači (pogotovo fanovi igre Battlefield: Bad Company 2) s razlogom očekuju. U suprotnom, igra neće imati ništa što bi je izdvojilo iz prilično oštre konkurencije, bez obzira na naziv, koji će kod mnogih probuditi nostalgična osećanja. Što se tiče kvaliteta animacije, tekstura i specijalnih efekata (tj. eksplozija), Medal of Honor nimalo ne zaostaje za Battlefieldom – efikasno šije sve što Modern Warfare 2 može da ponudi.

Poklon za blogere

Službene stranice igre Medal of Honor, pored najnovijih informacija i skrinšotova, donose i blog sekciju. Ukoliko je redovno pratite, prvi ćete saznati za nove volpejpere

Gunfighter

Neptune

Ranger

Medal of Honor

ŽANR: pucačina iz prvog lica

IZDAVAČ: EA/DICE

BROJ IGRAČA: 1–32

TERMIN: 12. oktobar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

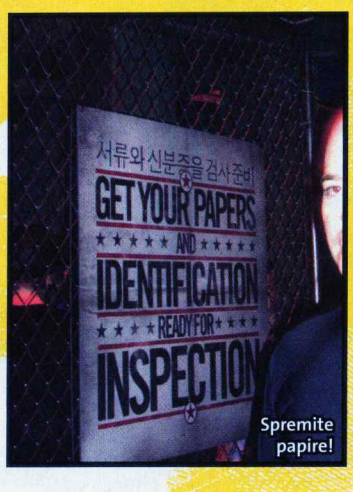
UTISAK: Zasad ne deluje loše, mada ima prostora za poboljšanja, pogotovo u sferi 3D enginea

Tekst: Stojan Karamatijević

Svakog dana ovde je visila druga reklama. Pored novog Crysisa videli smo i Ecija

SAJAM BEZ PLJESKI

E3 je zatvorio vrata smrtnicima i okrenuo se isključivo poslovnoj branši, koja nam je predstavila gomilu novih igara za narednu sezonu



Spremite papire!

Kuda si ti krenuo bez karte?

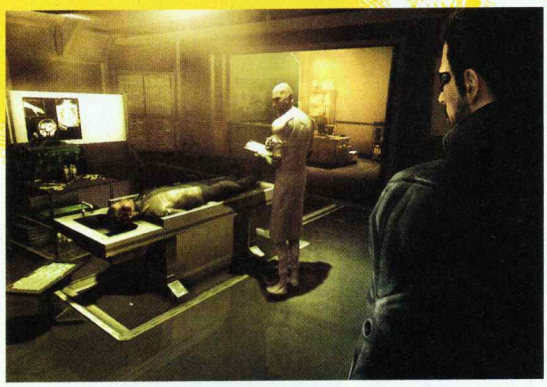
Roboti i devojke. Kakva kombinacija!

Electronic Entertainment Expo 2010 – iliti E3 2010 – zatvorito je vrata 17. juna, međutim, odjeci sa sajma čuju se i danas. Ova parada najnovijih igara ne ostavlja nijednog igrača ravnodušnim. U četiri dana sajma u Los Anđelesu, razvojni timovi i izdavačke kuće predstavili su svoje naslove, koje, međutim, nije mogao videti svako. Pre svega, E3 nije klasičan sajam za posetioce, već se na njemu skupljaju ljudi iz branše i novinari. Ulazak osobama mlađim od 18 godina – zabranjen je. Pošto je ekipa iz ScreenFuna matora, a pri tom su svi novinari – dobili smo propusnicu i pogledali za vas sve igre koje su na njemu predstavljene. Naravno, od stotinu novih igara koje su predstavljene za razne platforme – samo neke od njih zaista vredi napomenuti. Stoga ćemo vam na narednim stranama predstaviti najbolje i najznačajnije igre sa sajma E3, a ako smo neku propustili, neka se izdavači ne ljute. Verovatno smo imali razloga.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Zahvaljući dotad neviđenom kombinovanju FPS-a i RPG-a, Deus EX pokupio je pre desetak godina brojne hvalospeve, a i danas se smatra jednom od najboljih igara svih vremena. Nažalost, njegov drugi deo, koji je paralelno objavljen i za prošlu generaciju konzola, nije bio tako sjajan, zbog čega je, možda, serijal i otišao u zaborav...sve do sada. Human Revolution prethodi dešavanjima u prvoj igri, stavljajući nas u ulogu novog protagoniste Adama Jensena, šefa obezbeđenja u velikoj korporaciji koja se bavi kibernetičkim modifikacijama. Nakon što je ozbiljno ranjen u napadu naoružanih plaćenika, glavni junak shvata da može preživeti jedino ako i sam počne da ugrađuje tehnologiju u telo, odlučujući pri tom da li da razvije sposobnost šunjanja ili direktan pristup. Budući da na igri radi od 2007. godine, Eidos je imao vremena da stvori bogato okruženje u kome živi na stotine likova s kojima možete porazgovarati i koji su u stanju da reaguju realistično kada u njih iz čista mira uperite pištolj.

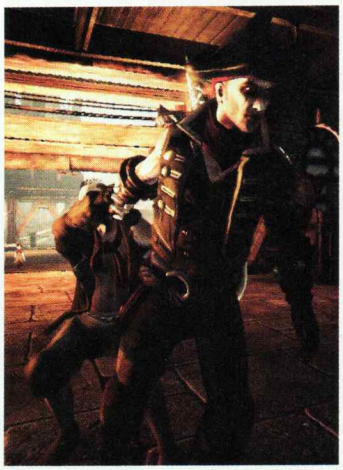
ŽANR: FPS/RPG **IZDAVAČ:** Eidos/Square Enix
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 2011.



FABLE III

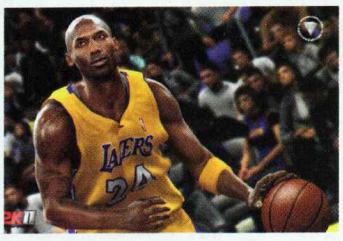
Zašto Microsoft nije želeo da objavi Fable II za PC, a sada najavljuje treći deo i za ovu platformu – ostaje velika misterija, ali nije da se žalimo. Vodeći dete glavnog junaka iz dvojke, imaćete zadatak da dođete na tron i sredite haos u zemlji koji je izazvao sadašnji kralj, a vaš rođeni brat. Ovaj nastavak krasiće prepoznatljiv kontrolni sistem, mogućnost kombinovanja više magija odjednom, ali i pravi co-op mod, koji čak omogućava da se venčate s partnerom/partnerkom.

ŽANR: akcioni RPG **IZDAVAČ:** Lionhead Studios/Microsoft
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** kraj 2010.



NBA 2K11

Serijal NBA 2K već dugo spada među najbolje sportske simulacije uopšte, iako nas je NBA 2K10 pomalo razočarao zbog mnoštva bagova i problematičnog ponašanja AI rutine u odbrani. Razvojni tim ističe da će se ove godine poraditi na prezentaciji kako bi ona još više ličila na direktan TV prenos, a najavljuju se i promene u sistemu IsoMotion, koji služi za izvođenje driblinga. Ideja je da se on na neki način pojednostavi kako bi se njime koristio širi krug igrača. Michael Jordan, najveći košarkaš svih vremena, krasiće omot ovogodišnjeg izdanja, ali i dalje nije jasno na koji je još način on umešan u ovaj projekat.



ŽANR: košarkaška sim. **IZDAVAČ:** Visual Concepts/2K Sports
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** oktobar 2010.

F1 2010

Najveća novost vezana za F1 2010, koja se pojavila nakon naše najave, glasi da su konačno prikazane slike s bolidima iz ove sezone. Grafička podloga je dodatno doterana i deluje fantastično, a demonstrirana je i vožnja po kiši.

ŽANR: F1 simulacija **IZDAVAČ:** Codemasters
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** septembar 2010.

DRIVER: SAN FRANCISCO

Originalni Driver bio je odlična igra, ali se svaki sledeći nastavak činio sve gorim. Driver: San Francisco pokušaće to da promeni vraćajući se korenima, tako da ćete ovaj put konstantno biti za volanom umesto da se u GTA maniru šetkate ulicama. Budući da se celokupna radnja dešava u glavi glavnog junaka, koji je u komi (dobro ste pročitali), prevozno sredstvo možete menjati gotovo trenutno, prebacujući se iz jednog u drugi automobil, ali samo kada napunite skalu predviđenu za to. Zvuči originalno i zabavno, ali s obzirom na sve što se dešavalo serijalu, treba biti oprezan što se tiče očekivanja.

ŽANR: akciona vožnja **IZDAVAČ:** Ubisoft
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 2010.

Dobro on i vozi s obzirom na to što je bio u komi...

To mora da je Herceg Novi!

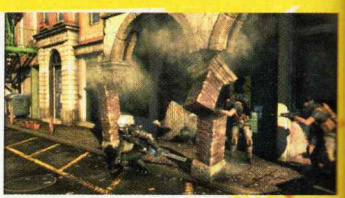
FINAL FANTASY XIV

Final Fantasy XI bio je relativno uspešna avantura za Square Enix, a ovaj nastavak ima mnogo veće ambicije. Bez obzira na to što MMORPG igre često žrtvuju grafiku kako bi zahtevnost bila što manja (World of Warcraft, recimo), Final Fantasy XIV ne boluje od takvih kompromisa, a zaista deluje fantastično! S druge strane, gejmplej podseća na Final Fantasy XI, najviše zbog sporih borbi, a iz nekog razloga i dalje nema komande za skok, što deluje kao jeftin način da se igračima ograniči mogućnost slobodnog kretanja. No treba verovati da razvojni tim zna šta radi.

ŽANR: MMORPG **IZDAVAČ:** Square Enix
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** kraj 2010.

METAL GEAR SOLID: RISING

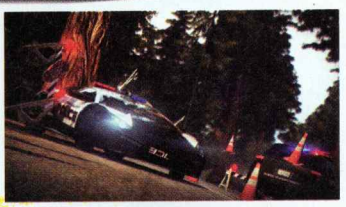
Najavljen još na prošlogodišnjem sajmu E3, Metal Gear Solid: Rising i dalje ostaje prilična nepoznanica. Radnja je smeštena između drugog i četvrtog dela igre i opet nas stavlja u u kožu ne tako omiljenog Raidena. Kreator serijala Hideo Kojima tvrdi da će izvođenje i dalje forsirati šunjanje i nagrađivati igrače koji se odluče za takav pristup i izbegavanje ubijanja ljudi. Jedna od najinteresantnijih novina jeste potpuna kontrola nad mačem, tako da možete napasti tačno određen deo nekog objekta, što je demonstrirano preciznim seckanjem lubenice na kriške. Ostaje da vidimo kako to izgleda kada se povrće zameni ljudima.



ŽANR: akcija **IZDAVAČ:** Kojima Productions
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** nije utvrđeno

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Moćne mašine na spisku



Kako mu i ime sugeriše, Hot Pursuit vraća nas na klasične trke egzotičnih automobila i bežanje od policijskih potera. Ovaj put, postojaće kampanja za obe strane, a u zavisnosti od toga kojoj se od njih priklonite, imaćete pomagala poput ometanja radara ili postavljanja blokada. Ukoliko imate brzu internet konekciju, moći ćete da se okušate u multiplejeru za osam učesnika, ali i da koristite novi socijalni sistem Autolog. On vam beleži dostignuća i rekorde, a zatim ih prosleđuje vašim prijateljima, koji mogu pokušati da ih nadmaše. Naravno, upravljački sistem će više težiti arkadi, a na spisku automobila naći će se zaista moćne mašine: Pagani Zonda Cinque, Lambroghini Reventon ili Bugatti Veyron 16.4. Interesantno, najveći deo tih vozila postojaće i u policijskoj varijanti.

ŽANR: arkadna vožnja **IZDAVAČ:** Criterion Games/EA
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 19. novembar

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

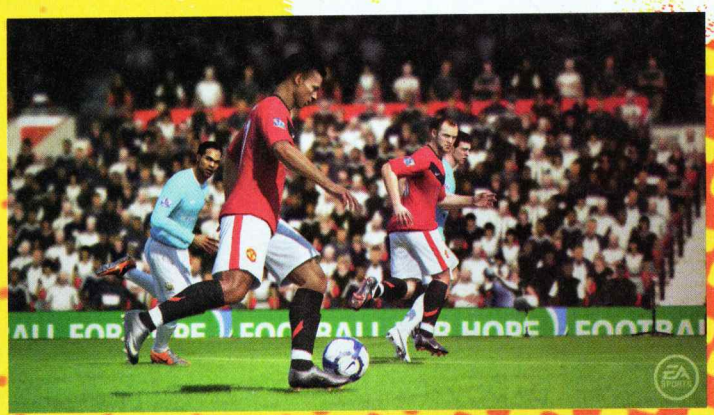
Šta kažete na jedan visokobudžetni akcioni RPG, rađen isključivo za PC? U vreme kada se sve više naslova pravi za makar dve platforme – ovakvi spadaju u pravu retkost, ali to nije ono što nas je najviše privuklo Huntedu. Akciona komponenta naslova zaista nas neodoljivo podseća na Gears of War – ne samo zbog specifičnog pogleda iz trećeg lica već i zbog implementacije dobro poznatog cover sistema. Igra je dizajnirana za dva igrača, koji preuzimaju uloge Katica, tipičnog varvarina ogromne snage, i prelepe Allure, koja – pogađate – više voli borbu s distance, pomoću luka i strele. Saradnja nije neophodna samo za umlačivanje brojnih neprijatelja već i za rešavanje logičkih problema, koji, kako autori obećavaju, neće biti prejednostavni. Ako svemu dodamo i odličnu grafičku podlogu, čini nam se da od ovog ostvarenja zaista vredi očekivati mnogo.

ŽANR: akcioni RPG **IZDAVAČ:** inXile entertainment/Bethesda
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 2010.

FIFA 11

ŽANR: simulacija fudbala **IZDAVAČ:** EA Canada/EA Sports
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** oktobar 2010.

Taman kada smo se pomirili da je serijal FIFA za PC mrtav – procurila je informacija da će se FIFA 11, ipak, pojaviti i u verziji za računare! EA Sports zasad nije izneo više detalja, ali se pretpostavlja da nas konačno očekuje isti grafički engine koji će krasiti konzolna izdanja. Ključna inovacija ove godine odnosi se na veću individualnost igrača, nešto što je oduvek bilo prednost Pro Evolution Soccera. Sistem Personality+ definiše fudbalere na osnovu 36 atributa i 57 osobina, tako da bi oni konačno trebalo vidljivo da se razlikuju ne samo vizuelno već i po ponašanju na terenu. Zahvaljujući sistemu Pro Passing, uspešnost dodavanja zavisi od toga koliko ste precizni s džojpedom, ali i od osobina igrača kojeg vodite. Prvi put, imaćemo i veću kontrolu nad zvukom jer ćete u igru moći da ubacite sopstvenu muzičku podlogu, pa čak i navijačke povike s tribina. O licencama je još rano pričati, ali je gotovo sigurno da na tom polju neće biti mnogo promena.



ONE VOLE DA SE IGRAJU

Kao i svake godine, tako su se i ove oko štandova šetale supernamontirane ribe, objašnjavajući nam kako da držimo džojstik, gde treba pritisnuti za turbomod, kako iskoristiti vibraciju na gejmpedovima. Bila je prava milina razgovarati s njima o uticaju video igara na svetsku ekonomsku krizu. O tome govori i njihovo oskudno oblačenje. Devojke, osim nekoliko krpica, na sebi nemaju ništa. Kriza je svugde!

Koji broj patika ova devojka nosi?

Obučena po poslednjoj vilenjačkoj modi

Vidi se da je u blizini Silikonska dolina

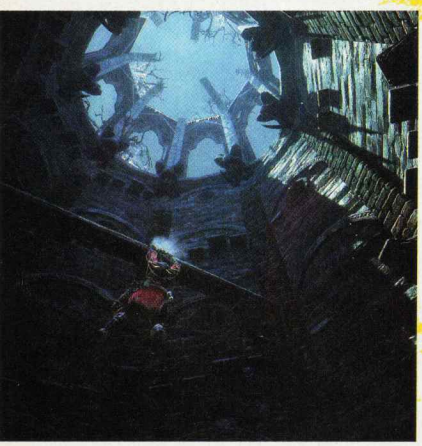
MORTAL KOMBAT

Sub-Zero spreman za novi fajt

Mortal Kombat ujedno predstavlja i nov početak za serijal (što govori njegovo ime), ali i povratak korenima, budući da su mu kao inspiracija poslužile prve tri igre, a posebno legendarni Mortal Kombat II. Iako je rađen u 3D okruženju, novi MK ima klasično dvodimenzionalno izvođenje, a gejmplej mu je, kako ističe razvojni tim, znatno ubrzan. Jedna od prvih predstavljenih novina jeste Super Meter, koji se može trošiti za prekidanje kombo serije, pojačanje specijalnih udaraca ili aktiviranje X-Ray moda. U njemu se protivniku može uzeti gotovo polovina energije, što je propraćeno rendgenskim snimkom uništavanja nekog od njegovih organa. Da, MK biće surov kao nekad, sve s brutalnim fatalnim udarcima praćenim hektolitrima krvi. Među borcima će biti gotovo svi stari favoriti: Sub-Zero, Nightwolf, Mileena, Johnny Cage, Raiden, Reptile, Shang Tsung i Scorpion, čije ćemo legendarno "Come here" i "Get over here" opet moći da čujemo, na opšte zadovoljstvo.

ŽANR: borilačka arkada **IZDAVAČ:** Warner Bros.
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** proleće 2011.

CASTLEVANIA: LORD OF SHADOW

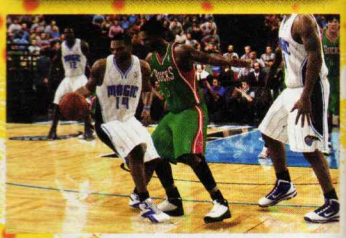


Ono što smo naučili u prethodnih desetak godina jeste da pojmovi "3D" i "Castlevania" nikako ne idu zajedno. Lord of Shadow predstavlja reboot serijala, tako da će s prethodnim igrama imati tek poneku dodirnu tačku. Ono što smo dosad videli od gejmpleja – najviše podseća na God of War, sve s glavnim protivnicima ogromnih dimenzija. Grafičkom podlogom baš i nismo posebno oduševljeni, ali je, srećom, ostalo dovoljno vremena da se uočeni problemi otklone.

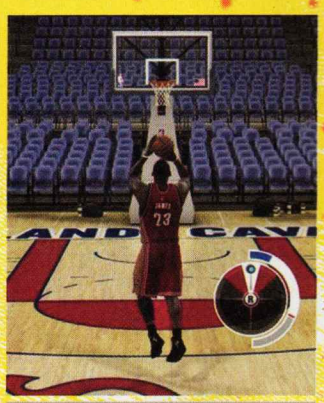
ŽANR: akcija **IZDAVAČ:** Konami
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 2010.

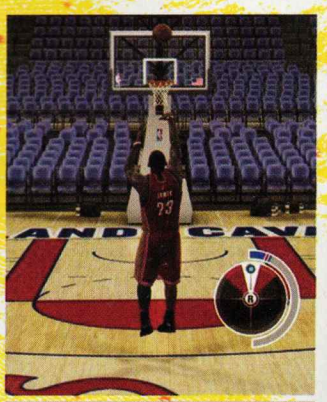
NBA ELITE 11

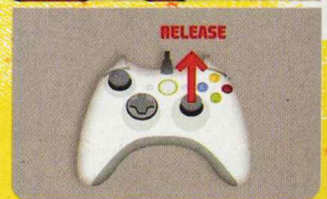
Posle čitavih petnaest godina, serijal NBA Live konačno je poslat u penziju kako bi napravio mesta za NBA Elite 11. Promena imena nije jeftin marketinški trik, već samo pokazatelj da je u pitanju potpuno nova igra, koja pruža drugačije iskustvo od onog dosadašnjeg. U srcu svega je novi kontrolni sistem, koji će vas naterati da zaboravite sve što ste dosad znali. Desni analogni džojstik sada služi za driblinge, ali i za šut, čija će uspešnost prvi put zavisiti isključivo od vas. Veliki rizik, za koji nije izvesno da će se isplatiti.



ŽANR: simulacija košarke **IZDAVAČ:** EA Sports
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** oktobar 2010.







MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Specifičnost serijala Marvel vs. Capcom oduvek je bio pojednostavljen kontrolni sistem i brzo izvođenje, a to je ono što će odlikovati i najnoviji nastavak. S konceptom uspešnog Tatsunoko vs. Capcom za Wii, i ova igra ima svega tri tastera za udarce te posebno izdvojenu exchange komandu, kojom ćete moći da zamenjujete borce u toku runde ili lansirate protivnike u vazduh. Očekivano, grafička podloga je prebačena u 3D okruženje, ali je izvođenje ostalo u 2D ravni, nalik na Street Fighter IV. Razvojni tim obećava ogroman broj boraca, među kojima će biti i Dante (Devil May Cry), odnosno Chris Redfield (Resident Evil).

ŽANR: borilačka arkada **IZDAVAČ:** Capcom
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** proleće 2011.

GEARS OF WAR 3

Glavna novost vezana za treći deo jednog od zaštitnih znakova sistema Xbox 360 jeste potpun fokus na kooperativni mod za četiri igrača, pa nije ni čudo što će u njemu biti predstavljeno i nekoliko novih likova, uključujući i dve devojke. Arsenal je obogaćen novim oružjem, a reč je o dvocevki, ali izuzetno moćnoj pušci nazvanoj One Shot, koja ubija protivnike samo jednim metkom, pa nećemo baš imati priliku da se često koristimo njome.

ŽANR: TPS **IZDAVAČ:** Microsoft
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 8. april 2011.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Kao i naši klubovi u evropskim takmičenjima, i PES uspeva da nas razočara svake godine, ali demo Pro Evolution Soccera 2011 predstavlja veliko ohrabrenje i dokazuje da se Konami konačno trgnuo iz dubokog sna. Realizam na terenu je prioritet ove godine, a za to je zaslužna i grafička komponenta, to jest činjenica da je preko 90% animacija potpuno novo, tako da je konačno na tom polju uhvaćen priključak sa serijalom FIFA. Kontrolni sistem doživeće velike promene i dati nam potpuniju kontrolu nad loptom, naročito kada je reč o dodavanjima. Gejmplej je znatno usporen (njegovu brzinu možete i sami menjati preko slajdera), a rešeni su i problemi sa sudijama, koje sada mnogo češće sviraju prekršaje.
O modovima Become a Legend i Master League još uvek se ne zna gotovo ništa, osim što smo dobili obećanja da će oba biti znatno poboljšana. Na polju licenci, Liga šampiona i Evropska liga ostaju ekskluziva Konamija, a njima je sada pridodat i Copa Libertadores.

ŽANR: simulacija fudbala **IZDAVAČ:** Konami
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** oktobar 2010.

NINTENDO 3DS

Treća dimenzija bez naočara

Od Nintenda smo uvek dobijali revolucionarne stvari, a ovaj put su, možda, prevazišli sami sebe. Na novoj ručnoj konzoli Nintendo 3DS moći ćete da igrate igre u tri dimenzije bez onih smešnih naočara. Gornji ekran sposoban je da prikaže 3D efekte, a novost je i da su oni vajdskrin formata. Veličine je tri i po inča, a nije osetljiv na dodir – kako otisci prstiju ne bi ometali 3D efekat.
Donjim delom 3DS-a i dalje dominira ekran osetljiv na dodir, a pored njega je d-pad i novina koju Nintendo naziva slide-pad. U pitanju je, u stvari, analogni taster koji detektuje pomeranje u svim pravcima. Nintendo 3DS biće kompatibilan sa DSi i takođe će imati kameru, ali ne s jednim već s dva sočiva – kako bi mogao praviti trodimenzionalne fotografije.
Treba napomenuti da će sve igre sa DS-a raditi i na 3DS-u, doduše, bez 3D efekta. Mada, ko zna šta će Nintendo još smisliti dok se ova spravica ne pojavi početkom sledeće godine.
Kontakt: Nintendo, www.nintendo.com

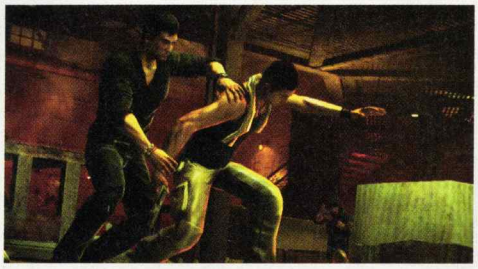
Prve igre za 3DS

Razvojni timovi već su počeli da prave igre za 3DS, a ovo su neke od njih:

TRUE CRIME: HONG KONG

Posle gotovo pet godina, pred nama je nova igra iz serijala True Crime, ovaj put smeštena u rodni grad Jackie Chana. Detektiv Wei Shen deluje kao glavni junak nekog od filmova ove čuvene akcione zvezde, a njegov zadatak jeste da se infiltrira među Trijade (kineska kriminalna organizacija) i sakupi dovoljno dokaza o njihovim ilegalnim aktivnostima. Baš kao i prethodnici, i ovaj nastavak za inspiraciju uzima serijal Grand Theft Auto, s tim što bi činjenica da ovde vodite policajca trebalo da ga čini dovoljno svežim. Osim standardnih misija za volanom ili upravljačem motora, u fokusu su i potere na nogama, ali i borba prsa u prsa, za koju autori kažu da će biti daleko bolja nego u sličnim igrama. Ukoliko novi razvojni tim uspe da ispuni sva obećanja, eto prilike da se ove jeseni bolje upoznamo s jednim od najatraktivnijih gradova sveta.

ŽANR: akcija **IZDAVAČ:** Activision
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 21. septembar



HALO: REACH

Prema prognozama mnogih analitičara, Halo: Reach je prvi kandidat za najprodavaniju igru ove godine, bez obzira na to što će se pojaviti tek u septembru. Ovaj put, igrač će kontrolisati člana elitnog tima supervojnika, poslednjeg zida odbrane na ljudskoj planeti Reach, koja je pod snažnom invazijom dobro poznatih Covenanta. Gejmpleju slede izmene vezane za proširivanje arsenala i oklop, koji će sada donositi trajna umesto privremenih poboljšanja.

ŽANR: FPS **IZDAVAČ:** Microsoft
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 14. septembar

LITTLE BIG PLANET 2

Nastavak jedne od najprepoznatljivijih igara na konzolama PlayStation 3 i PSP – stiže nam početkom jeseni. I dok će glavni deo ovog naslova zadržati stari oblik, kreiranje korisničkog sadržaja biće još naglašenije nego dosad. Naime, igrači neće imati samo opciju pravljenja platformskih nivoa, već će oni moći da pripadaju i drugim žanrovima, poput vožnji ili RPG-a. Stepen kastomizacije biće znatno viši nego dosad, a sve to uz prenošenje dodatnog sadržaja iz prethodnika.

Sackboy: glavni juna

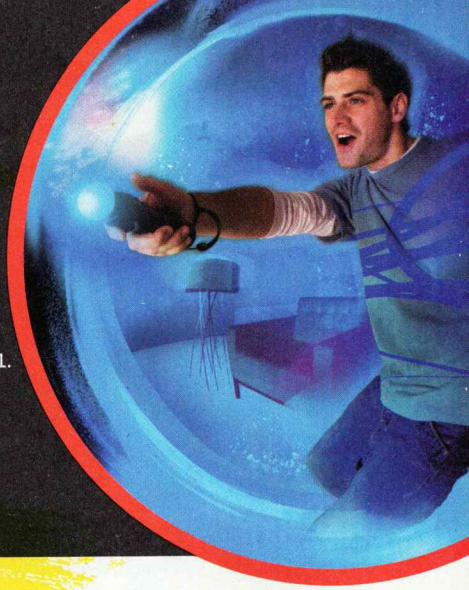
ŽANR: platforma **IZDAVAČ:** SCEE
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** novembar 2010.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Nekoliko poslednjih Spider-Man igara nije naišlo na bogzna kakav prijem, ali i pored toga, Shattered Dimension izaziva pažnju jer se odvija u čak četiri potpuno različita univerzuma, gde obitava jedan od najpopularnijih superheroja. Osim što svaki od njih izgleda drugačije, i gejmplej će se razlikovati, u zavisnosti od sposobnosti glavnog junaka. Na sajmu E3 prikazan je Spider-Man 2099 svet, gde čak postoji mogućnost da usporite vreme.

ŽANR: akcija **IZDAVAČ:** Activision
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 7. septembar

PLAYSTATION MOVE



Sony će 19. septembra izbaciti na tržište Move za PS3. Inovativni kontroleri omogućiće igračima na trojci da igraju igre u potpuno novoj dimenziji. Istovremeno s lansiranjem ovog hardverskog dodataka pojaviće se i sledeći naslovi:

- **Sports Champions**, septembar 2010.
- **EyePet**, septembar 2010.
- **Kung Fu Rider**, septembar 2010.
- **Start the Party!**, septembar 2010.
- **Echochrome 2** (PSN), septembar 2010.
- **Tumble** (PSN), septembar 2010.
- **Hustle Kings**, oktobar 2010.
- **Pain!** (PSN), oktobar 2010.
- **TV SuperStars**, oktobar 2010.
- **The Fight: Lights Out**, oktobar 2010.
- **The Shoot**, oktobar 2010.
- **High Velocity Bowling**, oktobar
- **Heavy Rain**, oktobar 2010.
- **The Sly Collection**, novembar
- **SingStar Dance**, novembar 2010.
- **LittleBigPlanet 2**, novembar 2011.
- **Beat Sketcher** (PSN), jesen 2010.
- **SOCOM 4**, jesen 2010.
- **Sorcery**, 2011.
- **Heroes on the Move**, 2011.
- **Killzone 3**, 2011.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Donkey i nećal Diddy Kong

Jedno od najprijatnijih iznenađenja ovogodišnjeg sajma E3 jeste najavljeni povratak jedne od najpoznatijih platformskih igara devedesetih, što će sigurno obradovati sve starije igrače. Nostalgično je zadržano isto izvođenje, u kojem ćete kroz nivoe voditi dva poznata heroja. Njih ćete rotirati po potrebi, uz mogućnost igranja u paru. Pored poznatih fazona, autori obećavaju i dosta novina, ali i pristupačnost svima koji se dosad nisu susretali sa serijalom.

ŽANR: platforma **IZDAVAČ:** Nintendo
PLATFORME: PC Wii 360 **TERMIN:** decembar 2010.

MARIO SPORTS MIX

Mario Sports Mix objedinjuje odbojku, hokej, igru između dve vatre i košarku u jednostavnu arkadnu sportsku igru s likovima iz Mario univerzuma. Nintendo tvrdi kako je lako moguće da to ne bude konačan spisak disciplina, a šuška se i o ubacivanju likova iz naslova Square Enixa.

ŽANR: sport **IZDAVAČ:** Square Enix
PLATFORME: PC Wii 360 **TERMIN:** 2011.

KILLZONE 3

Direktno se nastavljajući na prethodnika, Killzone 3 ne planira bitno da promeni svoje izvođenje, tako da vam navikavanje neće predstavljati problem. Sev će proći kroz malo drugačije okruženje nego dosad – Arktik, vanzemaljska džungla i postapokaliptična pustinja – u još jednom obračunu s imperijom Helghast. Destruktivnost okruženja biće veća nego dosad, a interesantno je pomenuti i podršku za stereoskopske 3D efekte i PS Move kontrolere.

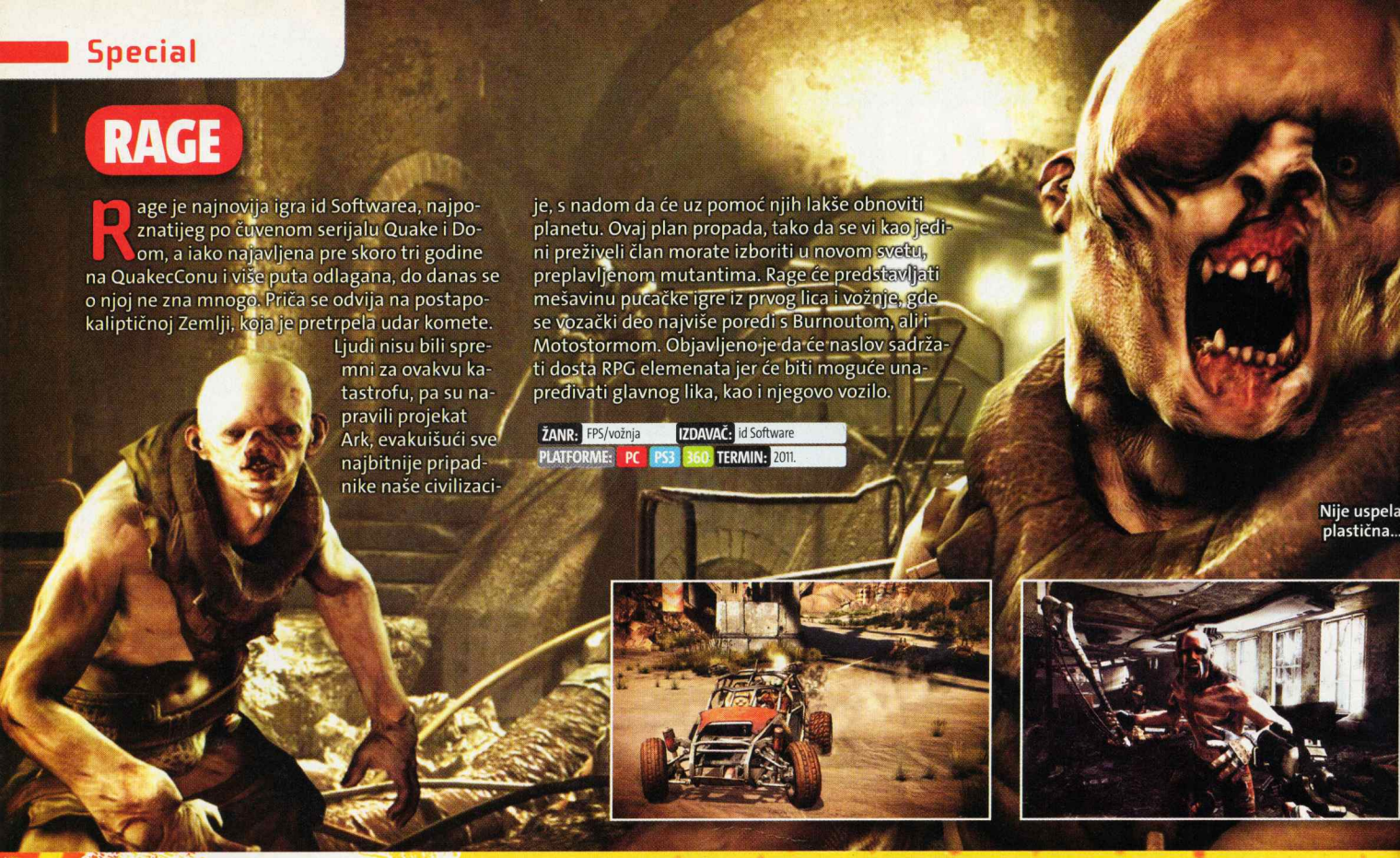
Njemu život nije lak sa ovolikim dodacima

ŽANR: FPS **IZDAVAČ:** Sony
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** februar 2010.

RAGE

Rage je najnovija igra id Softwarea, najpoznatijeg po čuvenom serijalu Quake i Doom, a iako najavljena pre skoro tri godine na QuakecConu i više puta odlagana, do danas se o njoj ne zna mnogo. Priča se odvija na postapokaliptičnoj Zemlji, koja je pretrpela udar komete. Ljudi nisu bili spremni za ovakvu katastrofu, pa su napravili projekat Ark, evakuišući sve najbitnije pripadnike naše civilizacije, s nadom da će uz pomoć njih lakše obnoviti planetu. Ovaj plan propada, tako da se vi kao jedini preživeli član morate izboriti u novom svetu, preplavljenom mutantima. Rage će predstavljati mešavinu pucačke igre iz prvog lica i vožnje, gde se vozački deo najviše poredi s Burnoutom, ali i Motostormom. Objavljeno je da će naslov sadržati dosta RPG elemenata jer će biti moguće unapređivati glavnog lika, kao i njegovo vozilo.

ŽANR: FPS/vožnja **IZDAVAČ:** id Software
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 2011.

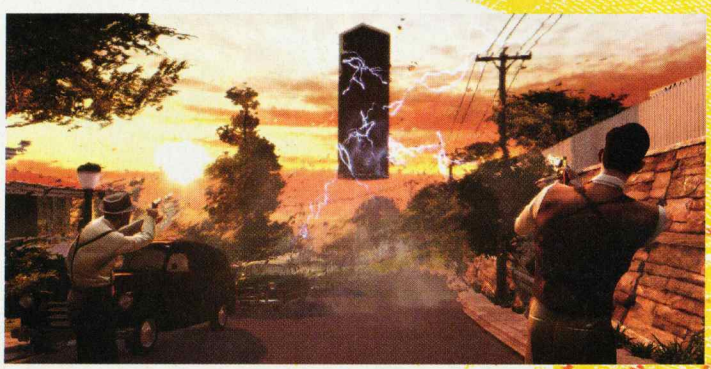


Nije uspela plastična...

XCOM

Sledeća godina označiće povratak još jednog velikog imena iz istorije elektronske zabave. XCOM odustaje od žanra potezne strategije i prelazi u FPS, ali planira da zadrži atmosferu prethodnika i s pogledom iz prvog lica samo dodatno naglasi dramatičnost priče. Radnja je smeštena u pedesete godine prošlog veka, a glavni junak je William Carter, predstavnik formacije FBI-ja koja planira da sačuva našu planetu od vanzemaljske okupacije. Razvojni studio je isti onaj koji je radio na Bioshocku, što je sigurno plus.

ŽANR: FPS **IZDAVAČ:** 2K Games
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** 2011.

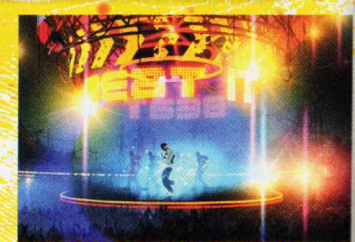


ZELDA: SKYWARD SWORD

Na Nintendovu žalost, E3 demonstraciju ove igre pratili su veliki problemi s kontrolom, pa ni Shigeru Miyamoto, koji ju je i predstavio, nije mogao to da sakrije. Ipak, ni taj fijasko, izazvan smetnjama u prijemu signala, ne može sakriti da je pred nama još jedan budući hit. Zahvaljujući podršci Wii MotionPlus, moći ćete slobodno da zamahujete mačem u svim pravcima, a atraktivna grafička podloga kombinuje crtanu i realističnu grafiku u skladnu celinu.

ŽANR: platforma **IZDAVAČ:** SCEE
PLATFORME: PC PS3 360 **TERMIN:** novembar 2010.

MICHAEL JACKSON THE GAME



O igri posvećenoj kralju popa i dalje se vrlo malo zna, ali je kratkotrajnu prezentaciju na sajmu E3 propratila salva oduševljenja. Po svemu sudeći, biće reč o naslovu koji će kombinovati igranje i pevanje, i to uz najpoznatije Michaelove hitove – Beat It ili Billy Jean. Puna podrška za Microsoft Kinetic i PlayStation Move jeste nešto što se moglo očekivati.

ŽANR: muzička igra **IZDAVAČ:** Ubisoft
PLATFORME: WII PS3 360 **TERMIN:** zima 2010.

Kada će stići...

WoW: Cataclysm

Blizzard je krajem juna počeo da zove ljude da im se pridruže u beta testu. Jeste li se prijavili?

Final Fantasy XIV

Nastavak jedne od najdugotrajnijih avantura pojaviće se i za PC!

Lara Croft and the Guardian of Light

Još mesec dana – i stiže nam Lara u novom pakovanju. Jedva čekamo da vidimo kako će to čudo izgledati!

Mafia II

Novi deo Mafije samo što nije! Spremite mašine, jer ova igra zaista zaslužuje da je igrate na maksimalnim podešavanjima

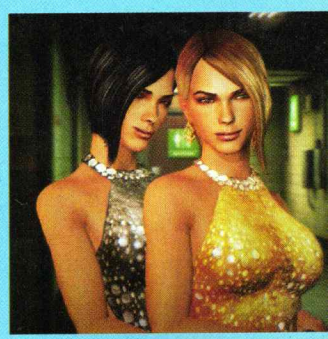
Assassin's Creed: Brotherhood	akcija	16. novembar	pc ps3 360
Aliens: Colonial Marines	akcija	2011.	pc ps3 360
American McGee's Alice	akcija	2011.	pc ps3 360
Batman: Arkham Asylum 2	arkadna avantura	2011.	pc ps3 360
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	2. kvartal 2010.	pc
Blacklight: Tango Down	akcija	jesen 2010.	pc ps3 360
Bulletstorm	shooter	1. kvartal 2011.	pc ps3 360
Call of Duty: Black Ops	akcija	9. novembar	pc ps3 360
Crackdown 2	akcija	6. jul 2010.	360
Crysis 2	shooter	4. kvartal 2010.	pc ps3 360
Conduit 2	shooter	2010.	wii
DJ Hero 2	muzička	2010.	ps3 360
Disney: Epic Mickey	arkadna avantrura	jesen 2010.	wii
Dead Rising 2	akcija	28. septembar 2010.	pc ps3 360
Dead Space 2	akcija	1. kvartal 2011.	pc ps3 360
Diablo 3	RPG	2011.	pc
Fallout New Vegas	RPG	19. oktobar 2010.	pc ps3 360
FEAR 3	akcija	nepoznato	pc ps3 360
FIFA Online	sportska	jun 2010.	pc psp nds
FIFA 11	sportska	1. oktobar 2010.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360
Gears of War 3	shooter	5. april 2011.	360
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360
Ghost Recon: Future Soldier	shooter	kraj 2010.	pc ps3 360
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	ps3
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360
Halo: Reach	akcija	jesen 2010.	360
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Kane & Lynch 2: Dog Days	akcija	24. avgust	pc ps3 360 wii
Killzone 3	akcija	nepoznato	ps3
Lara Croft and the Guardian of Light	avantura	avgust 2010.	pc ps3 360
Lego Harry Potter: Years 1–4	avantura	29. jun.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	24. avgust 2010.	pc ps3 360
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World	MMO	2. kvartal 2010.	ps3 360
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc ps3
Medal of Honor	shooter	jesen 2010.	pc ps3 360
Naruto: Ultimate Ninja Storm 2	borilačka	jesen 2010.	ps3 360
Nail'd	vožnja	4. kvartal 2010.	pc ps3 360
Nier	akciona avantura	27. april	ps3 360
Need for Speed: World Online	vožnja	4. kvartal 2010.	pc
Red Faction: Guerrilla 2	akcija	2011.	pc ps3 360
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2010.	ps3
R.U.S.E.	strategija	7. septembar 2010.	pc ps3 360
Rock Band 3	muzička	2010.	ps3 360
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
SOCOM 4	akcija	jesen 2010.	ps3
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2. kvartal 2010.	pc
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	2011.	pc ps3 360 wii psp nds
Test Drive Unlimited 2	vožnja	21. septembar	pc ps3 360
The Sims 3	simulacija	4. kvartal 2010.	pc ps3 360 nds
The Agency	MMORPG	2010.	pc ps3
The Legend of Zelda	avantura	2010.	wii
Tom Clancy's HAWX 2	akcija	nepoznato	pc ps3 360 wii
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc

Blacklight: Tango Down

Prvorazredni vojni šuter događaće se u bliskoj budućnosti, a tu su i brojni dodatni sadržaji koji će se skidati s neta

SOCOM 4: US Navy Sealss

Mornaričke foke uplivaće u vode ekskluzivnih igara za PS3



Dead Rising 2

Ove dve ribe će malo zakasniti s napadom jer je izlazak igre pomeren za mesec dana

Fallout: New Vegas

Ovaj nastavak je značajan po tome što ga rade isti ljudi koji su zaslužni za legendarni Fallout 1 i 2

OPSADA TAMNICE

PRŽENJE S KRALJICOM

Iako se Bohemian Rhapsody već odavno svira u Guitar Herou, izgleda da će se uskoro pojaviti prava igra s izabranim hotovoma Queena. Gitarista Brian May nezvanično je najavio da Activision radi na igri Guitar Hero: Queen, u kojoj ćemo moći da uživamo sledeće godine. Naravno, ovo ne bi bilo ništa čudno jer je skoro svaki poznati bend već dobio specijalno izdanje igre Guitar Hero ili Rock Band.

IZMIKSAN MDK

MDK bio je svojevremeno veliki hit, pa je krajnje vreme da vidimo nešto novo u ovom serijalu. Ove zime imaćemo priliku da igramo rimejk drugog dela MDK-a, i to za PC i Wii. Na igri će raditi bivši zaposleni u Biowareu, pa verujemo da će valjati.

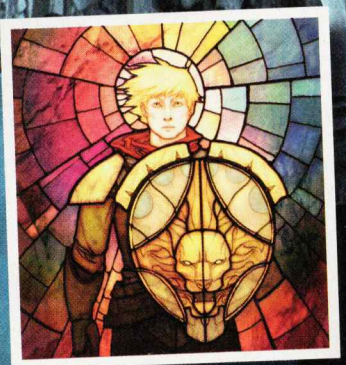
PSN ZA KEŠ

Playstation Network bio je super jer je bio džaba. Sada se stvari malo menjaju. Naime, Sony je uveo tzv. PlayStation Plus, koji će se plaćati na godišnjem nivou, a omogućiće korisnicima ovog naloga privilegovan status. Ako želite da isprobate celu igru pre nego što je kupite, ili pak volite ekskluzivan sadržaj sa PSN-a, onda je Plus za vas. Samo što ćete godišnje morati da dajete 50 dolara.

JOŠ JEDAN METRO

Taman smo završili Metro 2033, a iz ukrajinskog studija stiže saopštenje da su započeli s radom na nastavku, koji se "inspirativno" zove Metro 2034. THQ biće zadužen za produkciju, a poznato je i da će igra podržavati 3D opciju. Ali ne stavljajte odmah naočare na glavu – igra neće pre 2012. godine. Sve sreća pa nije 2034...

Square Enix najavio Dungeon Siege 3



Prvi deo Dungeon Siegea, pre osam godina, pamtili smo po fantastičnoj grafici, atraktivnom gejmpleju i ispoliranom interfejsu. Sve je to bilo više nego dovoljno da dobijemo akcioni RPG prve lige. Drugi deo iz 2005. godine pokušao je da unapredi starijeg brata, međutim, generalni utisak igrača bio je da je original bolji. Šta će biti s trećim delom? Izdavač Square Enix najavio je da će u njemu prvi put moći da uživaju i igrači na konzolama PS3 i Xbox 360. PC verzija, naravno, stiže paralelno s njima.

Dungeon Siege 3 biće unapređen na svim frontovima, a razvojni tim Obsidian Entertainment obećava akcioni RPG od kojeg će vam se zavrteti u glavi. Nadamo se, ne i bukvalno...

Zemlja Ehb pada u tamu, a vi, pod vođstvom tima 10th Legion, treba to da sprečite. Zanimljivo je da će igra doneti i kooperativni misije, a akcenat će biti i na multiplejer modovima.

Square Enix je zakazao termin izlaska igre Dungeon Siege prvo za kraj ove godine, a onda su se predomislili. Igra će tek sledeće godine.

APOKALIPSA NA MOTORU

Jedan od najluđih vozačkih serijala, s obzirom na novo izdanje Motorstorm Apocalypse, planira da nadmaši samog sebe. Off-road trke u prirodi zamenjene su jurnjavama u gradu koji doživljava strahovit zemljotres. Termin "urbana džungla" ovde doživljava svoje pravo značenje, jer će dešavanja na ekranu biti još haotičnija od onoga što je viđeno u Split/Secondu. Podržava do četiri igrača na jednom ekranu i do šesnaest onlajn, s mogućnošću kombinovanja ovih dvaju multiplejer sistema.

Samo za PS3!

POVRATAK U BUDUĆNOST

Dok veliki igrači izbacuju kojekakve krajsise i codove, Telltale Games iz prikrajka štanca epizodu po epizodu Sam&Max ili Tales of the Monkey Island – i zgrće veliku lovu. Odlučivši da prošire biznis, pokrenuli su dva nova serijala avanturističkih igara. Prva će se dešavati u doba dinosaura, a druga malo u prošlosti, malo u budućnosti. Da, uskoro ćemo imati priliku za zaigramo Back to the Future – igru po legendarnom filmu iz osamdesetih godina prošlog veka. Očekujmo puno humora i prelepu grafiku. Jedva čekamo!

Michael J. Fox će se možda pojaviti u igri

LEGENDE POD KOŠEM

Oh my, he's on fire! Ako vam ova rečenica ne znači ništa, sigurno ne pripadate generaciji koja je odrasla uz prvu NBA licenciranu igru. NBA Jam važi za jednu od najpopularnijih igara svih vremena, podjednako omiljenu među igračima i košarkašima poput Shaqa. Najnoviji nastavak vraća klasičan arkadni gejmplej, ali i dodaje novi Remix Tour, koji će biti drugačije iskustvo. Osim najvećih zvezda današnjice, očekujte i NBA legende: Hakeema Olajuwona, Clydea Drexlera ili neponovljivo divljeg Dennisa Rodmana.

Kolike glave!

A sada malo vi...

Pismo meseca

Rođus

Moj mlađi brat stalno čita vaš časopis. Nije toliko ni mlad dečkić (ima preko 18), ali pošto sam mu stariji brat... za mene će uvek biti bebac :D.
Vaš časopis stalno kupuje... Ma ima ih sve...ali baš sve od prvog do ovog najnovijeg... Ušunjao sam se dok on nije bio tu i slikao dokaz da baš ima sve vaše časopise :D.
Njemu je krajem jula rođendan... Znam da hoće nov komp, ali nemam trenutno keš za to... Ali pošto znam da će pročitati ovu poruku, molim vas, odštampajte je.
Milane Popoviću,
Želim ti srećan rođendan i sve najbolje.
Tvoj stariji brat.

Fali broj 63. Žalim slučaj

ScreenFunBank: *Ala si se pretrgao... Garant si dobio pare od matoraca i spržio ih u Prčnju na cice. Ali i to je okej. Milan je dobio poklon, a i on će tebi uzvratiti istom merom kada ti dođe rođus. Taman smo mislili da mu kupimo nov kompjuter, ali smo primetili da nema ovaj broj ScreenFuna. To što on nije mogao nabaviti broj iz budućnosti – nije opravdanje.*

Computer Land za pismo meseca poklanja Mini Mouse Optical

Nelajkovanje

Ćao, ScreenFune, evo čitam vaše novine i pratim vas na internetu, pa imam nekoliko pitanja:
1. Zašto Igor Conić neće da mi bude prijatelj na Facebooku?
2. Zašto na Facebooku nema dugmeta Dislike?
3. Šta je s onim servisom Google Buzz? Niko ga ne koristi.

Fajter

ScreenFun:
1. Možda Igor ne želi da se druži s fajterima?
2. Odlično si to zapazio, ali i nisi jedini kojem fali taster kojim bi označio da ti se nešto na Facebooku ne sviđa. Zapravo, ima ih preko tri miliona u istoimenoj grupi. Idi tamo i lajkuj da lajkuješ dislajk. Dok Facebook zvanično ne ubaci ovu funkciju, možeš koristiti add-on za Firefox (addons.mozilla.org), koji će ti omogućiti taster Dislike.
3. Buzz je počeo da bazdi brzo nakon starta. Verovatno zato što Google radi na pravoj alternativi Facebooku, koja se zove Google Me.

Makarov

Imam jedno pitanje: šta se desilo s Makarovim u CoD Modern Warfare 2? Prešao sam igru jedno 256 puta, ali ga viđam samo u onoj slici kad s njim ulećeš na aerodrom – i bam-bum-bem sve što se mrda. Sigurno razumete o čemu pričam. Jedino je Shepard prošao kao bos kroz trnju

Stefan 93

ScreenFun:
(SPOILERS) Price i Soap ubedili su Makarova da im oda Shepardovu lokaciju. Makarov je na slobodi, i verovatno ćemo ga videti u MW2. Zadovoljan?

Borovina

Zdravo, narode! Šta ima? Pozdrav iz Bora. Kao i uvek, sve pohvale, a imam i jedan predlog za vas. Sedim tako jednog dana i gledam kako napolju lije kiša, a ja umirem od dosade. Kad odjednom, eto mog druga na vratima (sav pokisô) – doneo mi novog Princa. Znate na kog mislim – The Forgoten Sands. Brzo oteram sestru s kompa i ubacim ga. Posle jedno sat vremena proverim je li se instalirao – sve je kako treba. Kada sam hteo da je pokrenem, shvatio sam da je Princ prejak da bi radio na kanti koju imam umesto kompa. Tako besan, setim se vas, jer je ScreenFun jedino što čitam, pa odlučim da vam pišem. Pa cenim da bi sekcija Revisit bila idealno rešenje za čitaoce poput mene, koji umesto kompa imaju kantu. Tu nam možete pokazati neke igre koje su starije ali dobre. Još nešto. Kažem ćaletu: "Kad ćeš mi kupiti neki bolji komp, na ovom nijedna igra ne radi." A on će meni: "Ovaj je sasvim dobar, a sad što nijedna igra neće – nisam ja za to kriv." Pa kad već ne mogu da igram komp, kad ćete mi pokloniti jedan PS3?
P. S. Ako uopšte bude sekcije Revisit (a nadam se da hoće), bilo bi dobro da objavite igru Prince of Persia the Two Trones.

NIKOLA-WIZ

ScreenFun: *Ćao, Nikola, šta ima u Boru? Ima li nešto živo uopšte? Čuli smo da tamo nešto vazduh ne valja i da ima puno sumpor-dioksida u atmosferi. Baš vas briga – barem nemate komarce. Što se tiče rubrike Revisit, čini mi se da nema dovoljno mesta u ScreenFunu za stare igre. Bolje je da iskoristimo taj prostor za uporedni test pašteta, kulena i krvavica. Bdrem da znate šta valja jesti...*

Raspustilište

SF-e, šta ima? Vi ste zakon! Možete li umesto reklame pored rubrike "Kada će stići" staviti, na primer, TOP 5 igara koje stižu u narednа dva meseca, sa sličicom i glavnim podacima – žanr, ime i prezime (ups, igre nemaju prezime), datum izlaska i tako to. A sad da pređem na pitanja:
1. Kada tačno izlazi Ghost Recon Future Soldier?
2. Mogu li se negde nabaviti stari brojevi SF?
3. Jeste li gledali Svetsko prvenstvo, ili ste pržili Singularity i Transformerse War for Cybertron?
4. Imam PC, pa nemam tu čast da igram SP, God of War 3, Final Fantasy 13 i još mnogo dobrih igara za PS3, ali čuo sam da 2012. izlazi God of War 4 i da se tu igra Kratosov brat jer je Kratos, valjda, ubio samog sebe na kraju trećeg dela. Koliko je to tačno?
5. Kada izlaze Darksidersi za PC?
6. Ćeo raspust sam kod kuće (puhuhhahahahaha), imam PC i mučiću ga 20 sati dnevno, pa mi predložite šta za to vreme da igram, jer sam igrao i obrnuo Mass Effect 2, Dark Void, AvP 3, Singularity, Transformerse (sva tri dela), Bad Company 2, Prince of Persia (sve delove), AC i AC2, Splinter Cell Conviction, Just Cause, Prototype, Wolfenstein, Dirt 2, Blur, Split Second, Call of Duty 4,5,6, Batman, NFS, RE5, Bioshock 2, NBA, PES, GTA (sve delove). Sad nemam šta da igram.

PC GaMeR

ScreenFun: *Nije ti loša ideja ako želiš da platiš da ta reklama pored rubrike "Kada će stići" ne ide. To nije baš tako jeftino...*
1. Ghost Recon Future Soldier izaći će početkom sledeće godine. Ne zna se tačan datum.
2. Stari brojevi ScreenFuna ne mogu se naručiti od redakcije, ali ih zato možeš potražiti na našem forumu. Tamo ih uvek neko nudi.
3. Gledali smo Svetsko prvenstvo, nismo igrali Singularity niti Transformerse, već Zeldu i Mario Kart na Nintendu DS. Ponovo nas je obuzela ta prokleta spravica.
4. Informacija za God of War 4 nije tačna. Gde si to čuo?
5. Darksiders za PC izlazi 16. septembra.
6. Nije ni čudo što nemaš šta da igraš, kada si sve već odigrao! Voleli bismo da vidimo kako izgledaš nakon toliko vremena provedenog pored kompa. Verovatno svetliš u mraku...

Savet

Ej, ScreenFune. Super ste, i samo sam hteo da pitam po kojim kriterijumima objavljujete pisma?

Ćata

ScreenFun: *Da bi pismo bilo objavljeno, pored toga što mora biti interesantno i sažeto, obavezno treba da bude i pismeno napisano. Prednost imaju ona pisma koja imaju naša slova s kvačicama kako se mi ne bismo mučili da ih sami ubacujemo.*

OGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SQUARE ENIX HOLDINGS CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION © SQUARE ENIX LTD. 2010. DEUS EX, THE DEUS EX LOGO, EIDOS, THE EIDOS LOGO, AND THE EIDOS MONTREAL LOGO ARE TRADEMARKS OF SQUARE ENIX LTD. SQUARE ENIX AND THE SQUARE E

SCREENFUN

LEGO®

Harry Potter™

YEARS 1-4

Takođe, onaj ko pošaljte "milku" od 250 grama na ime redakcije – automatski se kvalifikuje za objavljivanje. Mito? Korupcija? Da, treba to iskoreniti!

Krosfajerka

Pozdrav, Screenfune, znam da ste navikli na pohvale, ali najbolji ste! Redovno vas čitam svakog meseca – i najjači ste! Ali da pređemo na stvar, imam nekoliko pitanja za vas:

1.Video sam razlike između grafičkih kartica GTX 480 i Ati HD5870 – sve je to ekstra, ali nekako sam ja Ati-jev fan. Raspitivao sam se po gradu koji je proizvođač bolji, i svi kažu da je to Ati, iako ste napisali koja grafa ima fps i koliko. Imam Powercolor HD4890, ali bih prešao na grafu koja ima DX11. Kopka me pitanje koja je bolja grafa: GTX480 ili XFX HD5870, i koja je od tih njihovih tehnologija – Eyefinity, CUDA, Stream, PsyhX – pouzdanija i ima bolji 3D, jer bih da igram Crysis 2. Koju biste mi vi preporučili da bih mogao ovu igru igrati kao entuzijasta? Hoće li u bliskoj budućnosti Nvidini driveri ubrzati rad grafičke kartice GTX470 i hoće li ona biti brža i bolja od HD5870 i single i SLI(Crossfire)!
2. Hoće li izaći Godfather III, jer II deo ubija, ali je grafika malo zastarela?
3. Molim vas, preporučite neku dobru pucačinu za PC, prešao sam sve moguće pucačine, crkô sam na raspustu!
4. Da li bih mogao, ukoliko ne kupim jednu od ovih monstruma, da igram Crysis 2, moja konfa je I7-870 2.93GHz, HD4890, MSI-p55-gd65, Patriot Viper 4GB DDR3 1600MHz RAM, OCZ Fatality 550W, Windows 7 Ultimate 64-bit? (Da dodam još 4GB ram)?

Pozdrav, Mare

ScreenFun: *Odabir prave grafičke kartice nije tako lak posao, posebno za igrače kojima je to skoro pa najvažniji deo konfiguracije. Kada su u pitanju tako brze i skupe grafičke kartice – GTX480 i HD5870 – izbor je još teži. Naša testiranja pokazala su da je GTX480 brži u većini igara, ali ne u svim. Takođe, cena im je različita, pa odlučuju nijanse. Ako ćeš se osećati bolje zato što pripadaš ATI klanu, uzmi HD5870 – i nećeš pogrešiti. Ako želiš malo da eksperimentišeš, uzmi GTX480.*
Što se tiče drajvera, oni neće doneti neka bitnija unapređenja u performansama.
2. Sudeći po tome kako je Godfather II prošao na tržištu, nije ni čudo što je EA odlučio da sahrani taj serijal. Igra, jednostavno, nije ispunila očekivanja igrača i kritike, a fanovi filma okarakterisali su je kao blasfemiju.
3. Jesi li probao Singularity? Nije ništa specijalno, ali vredi probati.
4. S tom konfiguracijom mogao bi bez problema igrati Crysis 2. Ne treba ti ništa.

iDin

Dragi ScreenFune, ime mi je Ajdin i pišem iz BiH. Upravo sam pročitao novi broj ScreenFuna, i kažem da je stvarno super. Usput bih hteo da pitam hoće li izaći Red Dead Redemption i za PC.

ScreenFun: *Hvala. Ne.*

DESKTOP MESECA: LEE MOON

desktop@screenfun.rs

BATTLEFIELD ZA TROJKU

Imate PS3 i želeli biste da igrate **Battlefield: Bad Company 2**? Nemate PS3, ali biste voleli da uvaljate Battlefield: Bad Company 2 za dobru lovu? Okej, radite šta hoćete s njim, ali ako želite da ga osvojite, sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS poruku sadržine **sfun bbc**. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu.
Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

Popunjavač

Ćao, ScreenFune, evo ja čisto da vam popunim prostor. Kad će Mafia II?

Corleone

ScreenFun: *Mafia II izlazi 24. avgusta.*

Kobaja

ScreenFune, tvoj sam veliki obožavalac. U proteklih godinu dana više te čitam nego što pikam konzole i PC! Upravo jedem babinu pogaču s feta sirom i čajnom kobasicom. Poslaću vam je ako objavite ovo pismo kao pismo meseca! Ali da vas ne bih smarao, pitam vas ovo hoće li PS3 koštati 20.000 dinara i kada će to biti?

ScreenFun: *Baba ti očito ima dobro zubalo, čim može žvakati pogaču s čajnom kobasicom. Pazi da ne iskrivi protezu! Što se tiče pitanja, PS3 će koštati 20.000 dinara, verovatno, tek za dve godine.*

Lane moje

Dragi SF, neću vas hvaliti kao ostali čitaoci, dovoljno je samo reći: "Sjajni ste!" Imam za vas nekoliko pitanja.
1. Zašto sve dobre igre izlaze samo za PS3 i sve ostale osim za PC? Na primer, Red Dead Redemption. To je igra o kojoj sanjam ceo svoj gejmerski život! Čim vidim nešto ekstra u vašem časopisu, uplašim se da pogledam u gornji levi ugao jer znam da me tamo čeka propast . U najvećem broju slučajeva, piše PS3 ili Wii.
2. Imam mašinu od 800 evra, pa sam hteo da vas pitam dokad bih mogao opstati s njom. Komponente su mi vastra, divite se i čitajte: ATI Radeon HD5770 sa 1 GB memorije, 4 GB rama, kućište Cooler Master (mada to nije ni bitno), za procesor ne znam, ali je DDR3. Eto, to je to, pa vi procenite koliko ću još moći da živim s najboljim drugom.

Voli vas i ljubi vaš Bambi

ScreenFun: *E, Bambi, Bambi. Na tankim nožicama hodaš po ledu.*
1. Konzole PS3, Xbox 360 i Wii postale su alfa i omega gejminga, tako da se sve igre prave za njih. Međutim, nema razloga da budeš zabrinut jer se velika većina njih pojavi i na PC-ju. Što se tiče RDR-a, u pitanju je zaista vanserijski hit, koji, nažalost, neće izaći za PC, ali, hej, tu je "fenomenalni" Midnight Mysteries The Edgar Allan Poe Conspiracy.
Ne pomažemo, je li?
2. Drugar ćete ostaviti za godinu dana.

KO ĆE DA PIKA?

Da smo ove lopte podelili pre početka Svetskog prvenstva, možda bismo bolje prošli. Taman da se naši fudbaleri naviknu na čudni Jabulani... Bilo kako bilo, **Extreme CC** podelio je Adidasove lopte **Janku Pejiću** (Subotica, 0642892xxx), **Luki Janjiću** (Smederevo, 0609021xxx) i **Ognjenu Veličkoviću** (Niš, 0638211xxx). Čestitamo dobitnicima, i neka nauče naše papane fudbalu!

Montenigersi

Zdravo, braćo, pozdrav iz Crne Gore za redakciju ScreenFuna. Nadam se da vam nije niko pisao iz Crne Gore. Mi ođe puno čitamo vaš časopis jer je super (cena, sadržaj, posteri). Htio bih vam postaviti nekoliko pitanja, pa da počnemo.
1. Je li CODMW2 isti i za PC i za PS3?
2. Pošto hoću da kupim PS3 (posle sezone, naravno), možete li mi reći gde ima da se kupi u CG?
Hvala vam na najboljem časopisu na prostoru Crne Gore. Samo tako nastavite.

Fan Club SFUN Montenegro

ScreenFun: *I mi ođe čitamo pisma iz Crne Gore. A što da ne čitamo.*
1. Da, isti je, s tom razlikom što na PC-ju možeš podići rezoluciju koliko ti želja ište.
2. PS3 verovatno možeš kupiti u Delta Cityju u Podgorici.

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

Žašto ne volite nas bez kože?

Zli Sovjeti, putovanje kroz vreme, mutanti i supertajni eksperimenti u jednom pakovanju

SINGULARITY

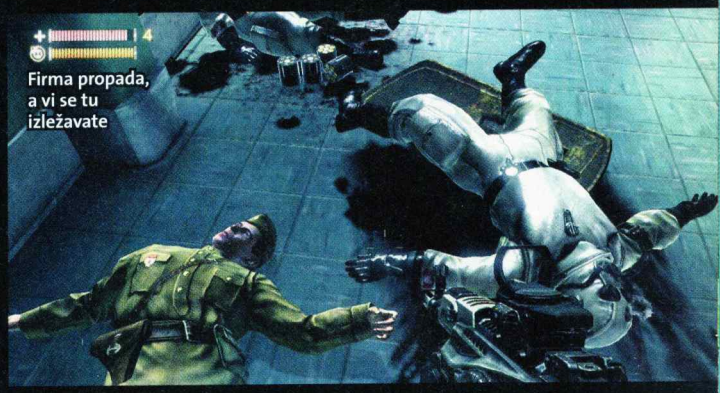
Videla žaba da se konj potkiva, pa i ona digla noge. Dve godine posle sjajnog, finansijski beričetnog uspeha igre BioShock (i njenog nastavka od pre nekoliko meseci), Singularity dolazi na tržište s namerom da iskoristi malo fanovske inercije. Poput bicikliste na Tour de Franceu, Singularity se vozi neposredno iza šampiona, kopirajući njegove pokrete i ostajući u zavetrini, što mu omogućava da ostvari sličan rezultat bez mnogo preznojavanja. Igra je čista kopija Bioshocka: priča ima sličan ton, pucanje i "magije" liče kao jaje jajetu, a način na koji vam se zaplet prezentuje – potpuno je identičan. Ko bi rekao da ljudi u smrtnoj opasnosti imaju volje, želje i vremena da poslednjom snagom govore u mikrofon i ostavljaju audio-logove na najgluplјim mogućim mestima.

Glavna fora Singularityja jeste putovanje kroz vreme, to jest preplitanje prošlosti i sadašnjosti, uzrokovano sovjetskim eksperimentima s mineralnom E-99. Ova misteriozna supstanca, pronađena pukim slučajem na ostrvu Katorga12, blizu Kamčatke, trebalo je da SSSR-u omogući

To je ta leva ruka sa spravicom koja život znači

Svi baš danas došli na kafu...

Dobar dan, ja bih malo da vas ubijam



Firma propada, a vi se tu izležavate

Kladimo se da pogodak u crveni deo pravi instant kill

Ali samo sam pošao u WC!

Joj, glava me boli od vaših metaka

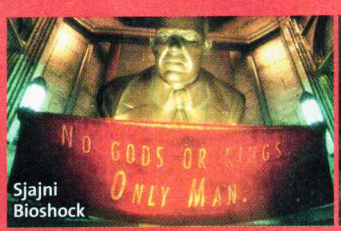
postizanje ravnoteže snaga koje je Amerika narušila pronašavši i upotrebivši atomsku bombu na kraju Drugog svetskog rata. Serija uspešnih eksperimenata prekinuta je katastrofalnom eksplozijom sredinom pedesetih godina prošlog veka, koja je zbrisala veći deo ostrva, slistila kompletnu populaciju naučnika na njemu i naterala Ruse da zaborave na ceo projekat. Godine prolaze, ništa se ne dešava do 2010, kada američki špijunski satelit biva zaslepljen radijacionim impulsom s ostrva. Strahujući da se ne ponovi Černobilj, Ameri šalju izviđački odred da utvrdi šta se zapravo dešava na ostrvu koga nema na kartama. Helikoptere s komandosima ruši iznenadni elektromagnetni impuls, a dvojica preživelih nalaze sebe u ruševinama istraživačkog kompleksa, koji ni slučajno nije prazan, kako se mislilo...

Mutirane kreature, nasumično skakanje iz sadašnjosti u prošlost, nehotična promena istorije, koja sadašnjost pretvara u situaciju totalne sovjetske prevlasti nad čovečanstvom, ruski vojnici što vas gone po naređenju beskrupuloznog naučnika koji je postao zli sovjetski premijer, pronalaženje i upotreba artefakta sposobnog da manipuliše vremenom, skupljanje tehnologije E-99 zarad nadogradnje borbenih sposobnosti, fiksirana putanja kroz linearne nivoe, čitanje audio-logova... Reći da igra "podseća" na Bioshock bilo bi krajnje potcenjivanje stepena krađe ideja, što nalazimo ovde. Igra je čak i vizuelno vrlo slična: zardala postrojenja, sveopšti raspad i trulež napredne utopije, voda iz probušenih cevi i rastinje sparušeno usred neodržavanja... Najveće kopiranje, međutim, sledi u formi u kojoj vam igra prezentuje sporedne fragmente priče i dešavanja: magnetofoni s audio-zapisima što su ostavili preživeli naučnici i njhove porodice – posredno grade parčiće slike o uzrocima i posledicama katastrofe koja je zadesila osoblje istraživačke stanice na ostrvu. A kao takvi su isti kao oni u Bioshocku (zapravo, System Shocku 2, čiji je Bioshock duhovni naslednik).

Najbolja strana igre jeste sama akcija. Kvalitet pucačke mehanike Singularityja, igre u kojoj ćete se koristiti vatrenim oružjem i temporalnom rukavicom s mogućnošću da manipulišete stanjem i starošću objekta (što je osnova mnogih puzzli u igri), jeste isti ili čak veći od Bioshocka i drugih pucačkih igara urađenih u engineu Unreal 3. Iako protivnici nisu nešto posebno inteligentni, njihova grotesknost, specijalne borbene sposobnosti i skriptovane situacije u kojima ćete se suočavati s njima – pružaju odličnu zabavu. Naravno, bitan elemenat pucačkog ugođaja jeste i samo oružje, koje u Singularityju sledi uobičajene pucačke obrasce (sačmara, automat, snajper, minigun, itd.), ali čija upotreba bez izuzetka pruža odličan i zadovoljavajuć osećaj moći. Pucačina u kojoj oružje ne deluje jadno, već pruža kaboom efekat – odradila je pola posla na polju dopadanja publici.

Da zaključimo priču: Singularity je Activisionova kopija Bioshocka. Kvalitetna, lepa i interesantna, ali ipak klonirana fotokopija – ne zaslužuje da sedne u istu ložu sa 2K Games legendom.

Ilustrovana priča o žabi i potkivanju



Sjajni Bioshock

Nesjajni Sigularity

Primeri kopiranja Bioshocka su očigledni na svakom koraku. Preko ove dve slike ukazujemo vam na to koliko je čak i vizuelni stil originala poslužio u pravljenju Singularityja. Kip na ulazu, crveni transparentni... Sve je tu!

Singularity

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: Raven software/Activision

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 29. jun 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PS2

ZAHTEVI: Pentium D 2.8 GHz, 1 GB RAM, 8800GT/ X1800

\+ Dobra grafika, interesantna priča, solidna pucačka mehanika

\- Previše podseća na Bioshock, u nekim momentima delujući kao totalna i besramna imitacija

GRAFIKA: Unreal 3 engine u pucačini iz prvog lica, pa nema većih iznenađenja na polju grafičke opreme. 4

GAMEPLAY: Pucanje, skupljanje apgrejdova, linearni nivoi, čitanje audio-logova... Reći da igra "podseća" na Bioshock bilo bi krajnje potcenjivanje stepena krađe ideja 4

ZAKLJUČAK: *Activisionova kopija Bioshocka: kvalitetna, lepa i interesantna, ali klonirana* 4

Tekst: Stojan Karamatijević

Ako ste ikada poželeli onlajn verziju igre GTA – APB je najbliže što trenutno možete dobiti

Kada su stigle prve najave za ovu igru, svi smo gotovo bili sigurni da je u pitanju nešto potpuno novo i da je APB igra koja će malo razmrdati MMO scenu. Iskreno, zar nisu mnogi od vas razmišljali o tome kako bi izgledala igra GTA u MMO fazonu, gde ćete onlajn moći da tučete prolaznike, kradete kola, pljačkate i palite, ali i da se nađete na drugoj strani, pa da hapsite i jurite kriminalce. Verovatno se svako od vas kao mali igrao policajaca i lopova, a sada konačno dobijamo priliku da sve to uradimo onlajn s prijateljima/igračima koji su, možda, na drugom kraju sveta. Vau, kakva najava! Bilo bi logično da posle ovakve najave uslede hvalospevi na račun igre APB, ali realnost je, ipak, nešto drugačija. Ali da krenemo iz početka. APB je MMO igra iza koje stoji razvojni studio koji su osnovali idejni tvorci GTA serijala. Zasad obećava, zar ne? U gradu San Paro kriminal je dostigao granicu kada policija (doduše, izuzetno korumpirana) nije više mogla ništa učiniti. Zato gradonačelnica donosi zakon da svaki civil koji želi da stane na stranu reda i mira dobije dozvolu za upotrebu oružja i mogućnost hapšenja (ili eliminacije) kriminalaca. Ova civilna organizacija dobija ime Enforcers.

Prva najava za ovu igru, pored priče o otvorenom svetu, gde možete preuzeti ulogu kriminalca ili enforcera, obećavala je dosad neviđenu alatku za kreiranje likova. Što se toga tiče, obećanje je ispunjeno. Alatka je stvarno fantastična – omogućava vam da provedete sate u kreiranju svog junaka.

Nažalost, kada krenete s igrom, shvatićete da vaše oduševljenje polako počinje da jenjava. Naravno, nećete to odmah primetiti, ali nakon nekih desetak sati igranja – videćete prve znake popuštanja pažnje i sličino. Verovatno se pitate zašto? Sama igra je zamišljena kao GTA, s tim što su vam svi protivnici drugi igrači (osim nedužnih civila na ulicama). Igra je podeljena na tri gradske četvrti (Social, Financial i Waterfront), s tim što je prva, kako to i ime govori, namenjena međusobnoj socijalizaciji igrača. Druge dve četvrti sadrže misije, u kojima ćete provoditi veći deo vremena. Po četvrtima su razbacani kontakti različitih organizacija. Oni vam daju raznorazne zadatke, za čije izvršavanje dobijate novčanu nadoknadu i rejting kod te organizacije. U igri nema napredovanja po nivoima, već se sve vrti oko popularnosti – što se tiče organizacija za koje radite, ali i uopšte. Sa višim rejtingom dolazi bolje naoružanje, veće novčane nagrade, nova vozila i slično. Kada dostignete izuzetno visok rejting, možete dobiti mogućnost da podignete sebi statuu ili postavite simbole svoje bande/

grupe na bilborde po gradu. Nedostatak bilo kakvog oblika razvijanja lika, osim novih opcija za modifikovanje, jeste prvi veliki minus. Sledeći minus je monotonija, koja se javlja već posle nekoliko sati igranja. Kada izađete na ulicu, imaćete priliku da vidite višestruke okršaje i potere automobilima, ali problem je u tome što im se vi ne možete slobodno priključiti. Iako sve misije koje dobijate uglavnom uključuju sukob sa suparničkom frakcijom, napadati možete samo one igrače koji imaju istu misiju kao vi. Uparivanje nije baš najbolje urađeno, tako da vam se lako može desiti da se nađete u grupi koja je iskusnija i koja je otključala mnogo jače naoružanje. Misije su manje-više standardne, tako da ćete braniti/napadati objekte, sakupljati predmete, čuvati/ubijati određene likove itd. APB je isključivo PvP orijentisan, tako da solo igrači mogu odmah odustati od igre. Grupisanje je rešeno relativno dobro, s tim što se možete automatski ujediniti sa slobodnim igračima i otvorenim grupama, ili pak sami kreirati družinu. Zanimljiva opcija je pozivanje pojačanja, što vam omogućava da u misijama u kojima se suočavate s većim brojem protivnika pozovete sve slobodne igrače svoje frakcije da vam se pridruže. Treba naglasiti i da svaka instanca gradske četvrti podržava maksimalno 100 igrača.

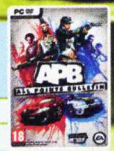
Samo izvođenje je klasično za pucačine iz trećeg lica, s nekoliko problema. Budući da je reč o pucačini iz trećeg lica, čudno je što nema nikakvog sistema zaklona. Ne postoji mogućnost headshota jer igra ne poseduje nikakav targeting sistema, a upravljanje vozilima je malo tromije. S druge strane, mogućnost da za vreme potere izađete kroz prozor i pucate na protivnika dok saigrač vozi – pravi je doživljaj.

APB je igra koja je dobro zamišljena, lepo našminkana, s fantastičnom alatkom za kreiranje likova, stabilnim serverima, sjajnom idejom i odličnom grafikom, ali joj nedostaje ono glavno... Zanimljiv gejmplej. Još kad se uzme u obzir da morate plaćati pretplatu za igru koja deluje kao klasičan multiplejer neke bolje pucačine, budućnost APB-a nije baš tako svetla.

PRODAJTE DIZAJN

Alatka za kreiranje likova inicijalno neće imati mnogo opcija, ali kako budete odmicali s igrom, dobijaćete postepeno nove odevne predmete, tetovaže, oružje... a moći ćete da modifikujete i prateću muziku. Zanimljivo je da kreativni igrači mogu i zaraditi novac, jer je omogućeno prodavanje dizajna na aukcijama.

APB



ŽANR: MMO pucačina
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: MMO
TERMIN: 29. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: C2D 2.0 GHz, 2 GB RAM, 7800/X1900 XT sa 256 MB

\+ Fantastična alatka za kreiranje likova, policijske potere, odlična grafika, zanimljiva tema

\- Monotonija, nemogućnost razvijanja lika, nedostatak PvE komponente, loše uparivanje u misijama

GRAFIKA: Grafika u igri je veoma kvalitetna, a likovi koje vode igrači prikazani u sa izuzetno mnogo detalja 5-

GAMEPLAY: Samo izvođenje nije komplikovano, a kontrole su solidne, osim kada je u pitanju upravljanje vozilima 3

ZAKLJUČAK: *APB je igra koja mogla mnogo postići, ali ovako će, verovatno, biti još jedan MMO naslov koji će lagano potonuti u zaborav, osim ako se nešto drastično ne promeni* 3+

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360 wii

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1–4

Svi znaju za Lego, svi znaju za Harryja Pottera i svi znaju da njihova kombinacija u jednoj igri mora uspeti!

Lego kockice pokazale su se kao iznenađujuće dobra ideja za prenošenje u video igre. Prvo su ih spojili s univerzumom Star Wars i dobili formulu koja je pružila sate zabave klincima (a i onim nešto starijima) širom sveta. Ovaj savršen spoj prenet je kasnije i na Indijanu Jonesa i Batmana, sa skoro jednako zabavnim rezultatima. I konačno, dobro poznati princip zvani "Lego+ ikona pop kulture = video igra" stigao je do verovatno najpopularnije ikone prethodne decenije: Harryja Pottera. Pa kako se simpatični ćoravi čarobnjak iz Hogwartsa snalazi u svetu kockica? Ukratko – ne baš spektakularno dobro, kako to čine Luke, Anakin i ostala ekipa Star Wars, ali zato bolje nego Batman! Sam univerzum Harry Potter baš ne obiluje raznovrsnim likovima, a još je manje vozila ili predmeta koji bi se mogli zabavno reprodukovati pomoću tih kockica. Ipak, tvorci ove igre i dalje su iskusni Traveller's Tales, zaslužni za uspehe prethodnih Lego igara – od prvog Star Warsa do Rock Banda, tako da je ovaj potencijalni problem očigledno odmah uzet u obzir. Rešen je tako što je akcenat s borbe i skakutanja prenet na rešavanje zagonetaka i skakutanje, a i predstavljanju samog zapleta posvećeno je više pažnje nego u Star Wars igrama, iako je i on i dalje bez dijaloga, prikazan u zabavnim i dobro režiranim scenama začinjenim mumlanjem Lego čovečuljaka u ulogama junaka J. K. Rowling. Sam naslov jasno govori dve stvari: prvo, da je zasnovan na prve četiri

Ali, tata, ona je imala 18.

Ti ćeš meni sa se kockaš!

Ne jedi kocke da se ne bi zagrcnuo

Sad će baba da vam skocka jedan cvet

knjige, mada bi bilo preciznije reći da se oslanja na filmove; drugo, da će biti nastavak(a). Po dobro oprobanom receptu, tvorci su reprodukovali gomile ključnih scena iz filmova uz dodatak gegova koji atmosferu čine opuštenijom i detinjastijom. Ako ste pomislili da je to već pomalo dosadno i na isti kalup, zaboravili ste kakvi su Traveller's Tales majstori za humor akcije – bez reči... A to u igri Lego Harry Potter ide dotle da nam je žao što neke scene u filmovima nisu snimljene baš s forama kojima su u igri obogaćene.

Ali kada dođete do same igre, ne možete tako lako pobeći od osećaja već viđenog istog kalupa. U igri Lego Harry Potter nećete imati prilike da lutate po velikim otvorenim nivoima, za razliku od Lego Indijane Jonesa, već je sve uglavnom smešteno u Hogwarts, tj. u njegove hodnike, hale i sobice. Na sreću, najvažniji novitet iz Indijane Jonesa je tu – ako igrate u co-op režimu s drugarom, ekran se automatski podeli na dve polovine kada se dovoljno razdvojite. Pošto borbe baš i nema toliko, a i kada je ima – prilično je jednostavna, glavna fora igre je u sakupljanju novih magija koje se otključavaju napretkom, tj. ponajviše rešavanjem zagonetaka. Naravno, prva magija koju dobijete jeste Wingardium Leviosa, koja vam pruža mogućnost za najosnovniju interakciju s Lego svetom: možete baratati kockicama i od njih ručno sastavljati raznorazne predmete (komplikovane kreacije i dalje se mogu sastavljati automatski – držanjem dugmeta). S vremenom ćete sakupiti poduži spisak magija, tako da ćete morati da ih birate s rotacionog menija.

Pored čarolija, svaki lik ima specifičnu opremu i sposobnosti. Tako Harry ima plašt nevidljivosti, i jedini može da jaše na metli, Ron ima pacova Scabbersa, dok Hagrid može rasturizi i podići štošta zahvaljujući svojoj snazi. Još jedna simpatična aktivnost jeste sakupljanje komponenata za napitke koje jurite po nivoima i donosite ih do kazana... Samo pazite, jer ako nešto pogrešno smućkate, pretvorićete se u žabu!

Zagonetke nisu preterano teške, a prečesto se mogu rešiti tako što isprobavate različite magije na različitim predmetima. Rešenja nekada deluju potpuno besmisleno, ali uglavnom imaju neku logiku. Rezultat je igra koja je na mnogo načina kompleksnija od prethodnih Lego naslova, mada i dalje nepogrešivo prati već mnogo puta dokazano uspešnu formulu. Koliko ćete se zabaviti na kraju – poprilično zavisi od toga koliko volite Harryja Pottera i sve u vezi s njim, ali bilo bi nepravedno reći da ova igra nema šarma i za one koji se ne ubrajaju u poterovce.

S prutićem u napad!

Lego Harry Potter: Years 1–4

ŽANR:	akcija/logička
IZDAVAČ:	Warner Bros. Interactive
BROJ IGRAČA:	1–2
TERMIN:	25. jun
PLATFORME:	PC, PS3, 360, WII, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafička 128 MB
+	Jednostavna, zabavna, sjajne scene
–	Zagonetke mogu imati laka ili besmislena rešenja

GRAFIKA: Vrlo dobra prezentacija – tečni modeli, šarene okoline i odlično režirane i animirane dramske scene. **4**

GAMEPLAY: Fokus je sada više na pronalaženju načina da se prođe dalje putem rešavanja zagonetaka pomoću magija ili sposobnosti likova, što ume biti i sjajno i nejasno **3**

ZAKLJUČAK: *Nova Lego igra pokazuje nam da igre za decu zasnovane na popularnim licencama ne moraju biti jednostavne, a mogu biti zabavne!* **4**

Ekipa na okupu

Okej, svi znamo za Harryja, Rona i Hermionu. Ima li u ovoj igri još nekoga? Da, u ovoj igri srešćete sve one poznate likove iz filma i knjiga

QUIRINUS QUIRRELL: I dalje pogan

SNAP Naš omiljeni lik iz knjige

DOBBY I dalje hoće sto miliona maraka

LOCKHART Ne odvaja se od ogledala

Tekst: Mihailo Tešić

pc 360

SNIPER GHOST WARRIOR

Snajperista u južnoameričkim džunglama zaslužuje jedino metak u čelo

Sniper Ghost Warrior zamišljen je kao igra u kojoj vodite snajperistu po džunglama fiktivne južnoameričke države Isla Trueno kako biste pomogli pobunjenicima da svrgnu diktatora. Priča nije baš najoriginalnija, ali je najveći problem ove igre gejmplej, kao i turobna grafika.

Veći deo igre moraćete sami da se šunjate kroz džunglu, sela i kampove, eliminišući usput protivnike. S vremena na vreme imaćete utisak da ste stvarno u ulozi snajperiste, koji se lagano mora prišunjati, pronaći poziciju i eliminisati metu. Nažalost, ovaj utisak ubrzo će nestati kada se nađete u situaciji koja liči na neku od misija iz igre Modern Warfare 2, s tim što nosite pogrešno oružje. Snajper i nije baš najbolje rešenje za brzu eliminaciju višestrukih protivnika, pa ćete vrlo brzo morati da ga zamenite nekom automatskom puškom, a tada igra gubi smisao jer počinje da liči na niskobudžetnu verziju žanrovskih hitova.

Pored toga, Chrome 4 engine prilično je loš, bagove ćete primetiti na svakom koraku – one grafičke, u vidu loših tekstura, ili pak često zamrzavanje igre pre skoro svakog dijaloga ili snimanja pozicije. Neprijatelji podležu nekim čudnim zakonima, jer će vam se dešavati da ih ubijete a da oni nastave razgovor iako leže na zemlji. A kada zumirate neke od njih, primetićete da oni pucaju na sve strane, nekad čak i u zemlju, a meci vas i dalje pogađaju. Veštačka inteligencija posebna je priča. Protivnici će vas u jednom momentu primetiti čak i ako ste u najgušćem žbunju, dok će u drugom mirno stajati dok im saborac pada na zemlju jer mu je metak prošao kroz glavu.

Što se tiče onih nekoliko momenata kada treba da se ponašate u skladu sa svojim zanimanjem, taj deo je, za divno čudo, dobro odrađen. Kada zumirate snajperskim nišanom, nije dovoljno da gađate u centar, već morate uzeti u obzir brzinu i smer vetra, razdaljinu, pa i vašu smirenost. Postoji pokazatelj vašeg pulsa – ako je pojačan, direktno utiče na preciznost. Na lakšem nivou težine, imate pomoć u vidu crvenog kružića što vam pokazuje gde će metak zapravo završiti, dok na višim nivoima to morate sami odrediti.

U igri postoji i multiplejer sa šest mapa i tri režima igranja. Ako vam ovo deluje zanimljivo, nemojte se zavaravati. Zamislite deathmatch sa snajperima: svako se povuče na ivicu mape i čeka da istekne vreme, nadajući se da će neko slučajno istrčati na čistinu. Boli glava... bukvalno.

Prijateljski savet je da zaobiđete ovu igru u širokom luku, a ako ste baš rešili da je isprobate – znajte da radite to na sopstevnu odgovornost. Nek vam je sa srećom.

Ovako izgleda kada snajperista dobro obavi posao

Pušenje nije zabranjeno u igri

Čini se da nećemo promašiti...

Sniper Ghost Warrior

ŽANR:	pucačina
IZDAVAČ:	City Interactive
BROJ IGRAČA:	1–12
TERMIN:	29. jun
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.66 GHz, 1 GB RAM, 6800/ X1650 sa 256MB

\+ Realan uticaj raznih faktora na putanju metka

\- Skoro sve ostalo (grafika, bagovi, veštačka inteligencija, multiplejer, radar itd.)

GRAFIKA: Prilično je loša, prepuna grafičkih bagova, s nedovršenim teksturama i vidljivom pikselizacijom — 2

GAMEPLAY: Izvođenje uglavnom otežavaju brojni bagovi i nelogičnosti — 2+

ZAKLJUČAK: *Je li problem u manjku sredstava ili dobrog kadra – to ne znamo, ali je činjenica da je igra Sniper potpun promašaj* — 2+

DISCIPLES III: RENAISSANCE

Zemljom Nevendaar ponovo se šire nemiri. Spremni da je spasete?

Posle šest godina čekanja, konačno možemo ponovo posetiti zemlju Nevendaar, u kojoj pet frakcija konstantno ratuje. Ipak, vi ćete moći da vodite samo tri (Empire, Legions of the Damned i Elven Alliance), jer su preostale dve navodno rezervisane za prvu ekspanziju. Međutim, tri kampanje koje zajedno imaju 19 misija znače mnogo sati igranja, pa nemate za čim da žalite. Treći deo, kako se i očekivalo, donosi poboljšanja na skoro svim nivoima. Kompletna mračna atmosfera sačuvana je i u trećem delu serijala. Sistem unapređivanja ostao je isti, ali su klase heroja preživele manje izmene. U kampanjama vodite glavnog heroja, oko kojeg se vrti prateća priča, ali pored njega možete regrutovati i one druge, podeljene u četiri klase: ratnik, strelac, čarobnjak i lopov. Zanimljivo je pomenuti da se, osim glavnog junaka, i svi ostali heroji prenose u sledeću misiju, s tim što ih morate ponovo regrutovati u zamku. Srećom, oni prenose sve sakupljeno iskustvo i predmete. Heroje sada možete snabdevati novom opremom i oružjem, a svaka promena je vidljiva i na njima, što je, naravno, za svaku pohvalu. Još jedna velika izmena u vezi s herojima jeste sistem veština koji liči na neku logičku igru. Svaki nivo donosi vam dva poena, koje možete iskoristiti za treniranje novih veština – od pasivnih otpornosti, jačeg napada i više poena za kretanje pa do povećanja broja jedinica koje možete voditi i raznih specijalnih magija (oživljavanje jedinica, neranjivost itd.)

Borba je takođe preživela određene izmene, pa sad više liče na one koje smo videli u igri Heroes of Might and Magic V. Svaka jedinica ima određenu vrednost inicijative, pa su sleva nadesno sortirane u donjem delu ekrana. Ovo je dobra stvar jer znate raspored poteza, pa možete na osnovu toga planirati prioritete za eliminaciju i slično. Osim toga, jedinice se sad mogu i pomerati po mapi za borbu, koja je izdeljena na šestougaonike (u prethodnim igrama serijala, jedinice su bile statične u borbi). Interesantan detalj su specijalna polja, koja vam daju tzv. Focus bonus. Tri su vrste tih polja: jedna pojačavu efekat jedinica za blisku borbu, druga su namenjena jedinicama za borbu na daljinu, a treća onim magičnima. Inače, protivnik u borbi prilično se trudi da iskoristi prednosti ovih polja, pa na to obavezno obratite pažnju pri pomeranju jedinica.

Što se tiče multiplejera, igra podržava tzv. Hot Seat, ali nažalost, zasad postoji samo nekoliko multiplejer mapa.

Disciples III je skoro potpuno ispunio očekivanja fanova. Svi elementi koji su ovaj serijal činili specifičnim – zadržani su, izmene su samo poboljšale ukupni utisak, a kampanje, sa svojih 19 dugačkih misija, dugo će vas držati za računarom.

Disciples III: Renaissance

ŽANR: potezna strategija
IZDAVAČ: Kalypso
BROJ IGRAČA: 1–3
TERMIN: 27. jun
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro

\+ Odlična grafika, dugačke misije, sistem unapređivanja veština, opremanje heroja

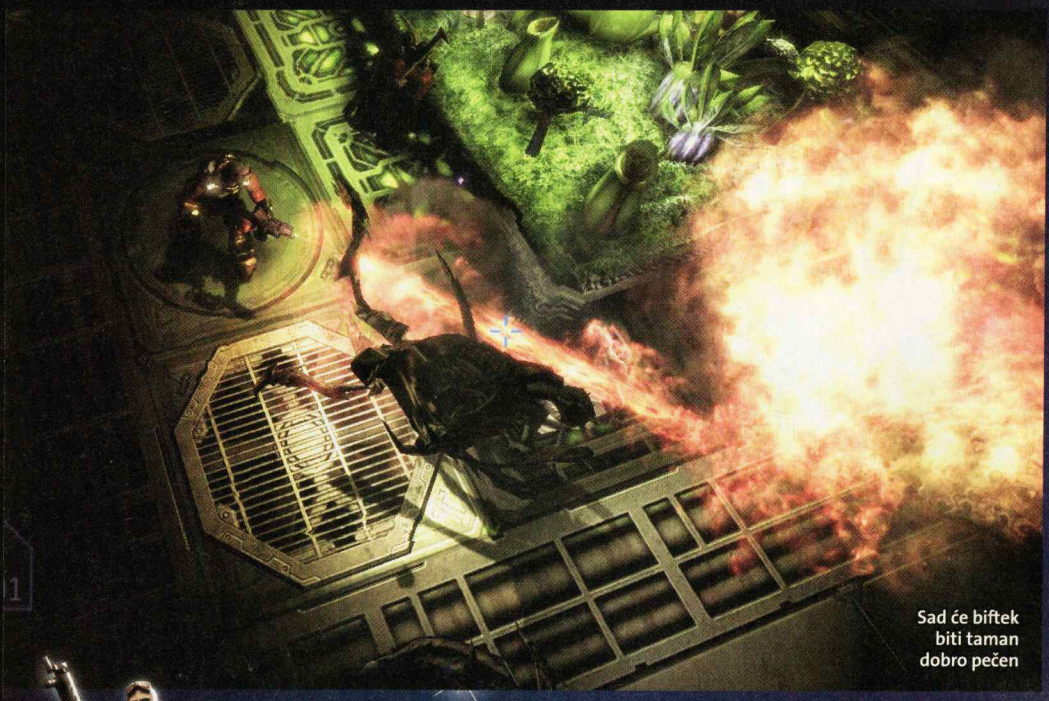
\- Nemogućnost igranja s preostale dve frakcije, malo mapa za multiplejer, sitniji bagovi

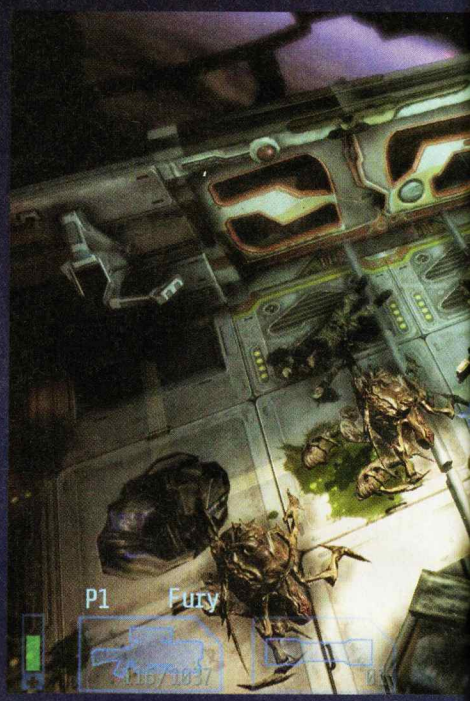
GRAFIKA: Odlična, prepuna sitnih detalja, a skoro svi objekti na mapi animirani su, što upotpunjuje atmosferu — 5-

GAMEPLAY: Samo izvođenje je krajnje jednostavno, a izmene u sistemu borbi čine ih osetno zanimljivijim od prethodnika — 4+

ZAKLJUČAK: *Disciples III je igra koja će sigurno oduševiti fanove serijala, ali i ostalih poteznih strategija, pogotovo što je sve manje igara ovog žanra* — **4+**

Tekst: Vladislav Herbut


Sad će biftek biti taman dobro pečen



ALIEN BREED: IMPACT

Novi rimejk prastare horor akcione legende s Amige

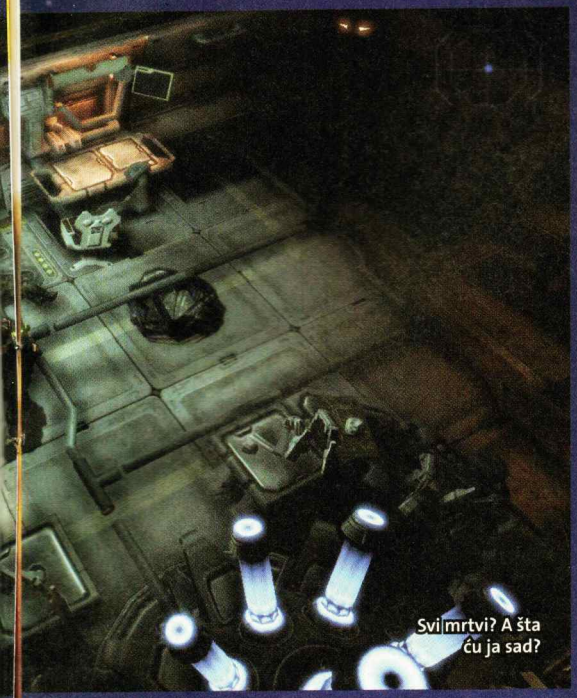
Bagovi napali kompjutere

Nije iz filma "Nemoguća misija"

Alien Breed – ove igre se sigurno sećate ako vaša igračka memorija seže u devedesete godine prošlog veka: legendarna horor akciona igra za Amigu (i kasnije PC), inspirisana filmskim serijalom Aliens, donela je uzbudljiv i frenetičan gejmplej, kakav do tada nije viđen ni na jednoj platformi. Alien Breed: Impact je njen moderan rimejk za PC i Xbox 360 konzolu, urađen u 3D izometrijskoj perspektivi (original je bio iz ptičje perspektive) i baziran na savremenom Unreal 3 engineu.

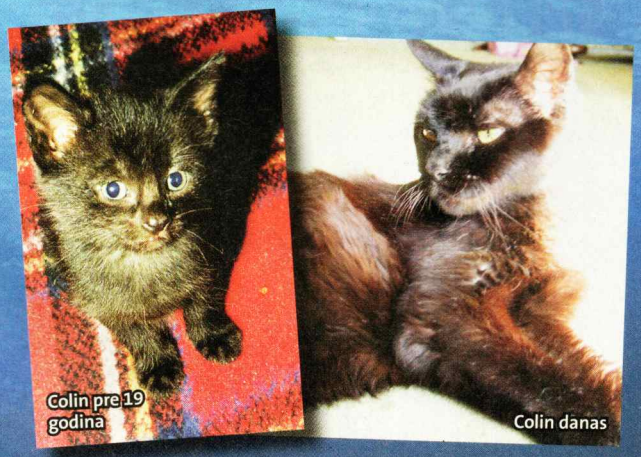
Alien Breed: Impact je priča o katastrofi koja je zadesila svemirsku krstaricu Leopold, koja se pri izlasku iz nadsvetlosne brzine sudarila s mnogo većim, neidentifikovanim brodom. Sudar je, pored katastrofalnih posledica po integritet brodskih sistema, na palube Leopolda doneo i razularene mase agresivnih, insektoidnih vanzemaljaca, koji su po kratkom postupku desetkovali veći deo posade. U ulozi glavnog brodskog inženjera, imaćete zadatak da stvari vratite na mesto i spasete ono što se spasti može.

Kako ćete to izvesti? Nasiljem i istraživanjem, naravno! Pored borbe s vanzemaljcima, imaćete zadatak da restartujete dobar deo oštećenog brodskog hardvera, otvorite prolaze s palube na palubu, ugasite požare, pronađete mali milion magnetnih kartica koje otvaraju sigurnosna vrata i slično. Pored quest elemenata neophodnih za dalje napredovanje, skupljaćete oružje, municiju, novac, granate i druge korisne objekte, trudeći se da uvek budete korak ispred izazova koji vas čekaju iza svakog ćoška. Naravno, ovaj uzbudljiv opis donekle prikriva malčice zamornu realnost igre, to jest činjenicu što se veći deo gejmpleja sastoji od traženja prolaza kroz mračne hodnike i "rupe" koja vas vodi u drugu sekciju broda. Vanzemaljci će stalno provaljivati kroz patos i unutrašnju oplatu broda, spopadajući vas sa svih strana, a vi ćete ih puniti olovom (kasnije i plamenom i laserskim zracima), štedeći municiju i tražeći konzolu na kojoj možete snimiti poziciju (i kupiti streljivo, granate i ostale potrepštine). Ovaj poslednji elemenat je relikt prošlosti koji su autori bez posledica mogli izbaciti u ovom rimejku: često će vam se dešavati da pot-



Gejming mačka živa i zdrava

Mačak Colin je živa gejming legenda! To je mačka Allistera Brimblea, koji je u Teamu 17 zadužen za muziku i zvuk. Colinovo mjaukanje koristio je za neke zvučne efekte koji dobijaju sablasne tonove pošto se propuste kroz razne filtere. Colin je mjaukao u originalnoj igri Alien Breed, kao u onoj najnovijoj.



puno zaboravite da u igri nema autosavea, da suviše agresivno igrate, glupo zaginete i izgubite sat ili više napretka u igri. Da sumiramo: iako u početku sve deluje vrlo zabavno i nadasve izazovno, od početka do kraja radićete potpuno iste stvari: pet sati pucnjave u uskim hodnicima, traženje keycardova i pretresanje ormarića – smoriće vas kao pedalu ako ste imuni na nostalgiju koju igra može da probudi.

Alien Bred: Impact je prilično lepa igra, sa suptilnom i funkcionalnom grafikom kojoj ne manjka specijalnih efekata. Osećaj teskobe i opasnosti augmentovan je efektnim vizuelnim elementima igre, s posebnom naznakom na senkama i komešanju u mraku, koje uvek izrodi ubitačnu akciju. Animacija vanzemaljaca takođe je odlično urađena, kao i njihove reakcije na pogotke iz različitog naoružanja, što borbi u igri daje jednu sasvim specifičnu, osvetničku dimenziju.

Što se tiče multiplejera, Alien Breed: Impact podržava kooperativno igranje dvojice igrača, ali umesto duplo više zabave nudi duplo više nerviranja. Protivnici su brojniji, ali municija, paketi za prvu pomoć i novac koji nalazite – nisu. Ovo vas može dovesti u situaciju da se sa saigračem takmičite ko će pre skupiti ono što mu je potrebno, što će ga sigurno iznervirati i frustrirati u dovoljnoj meri da napusti igru, pozove vas telefonom i ispsuje (pričamo iz ličnog iskustva).

PC verzija Alien Breed: Impact dostupna je isključivo onlajn – preko Valveovog Steam servisa. Košta deset evrića, što je suma koja neće nikoga zaprepastiti i naterati da kuka s rukama nemoćno uperenim ka nebu.

Legenda živi

Alien Breed je kultna igra izdata 1991. godine za Amigu, a dve godine kasnije pojavila se i za PC (MS–DOS). Ovaj top-down shooter bio je zarazan pre svega zbog mogućnosti da u igri učestvuju dva igrača, ohrabrujući jedan drugog da prelaze mračne scene.

Alien Breed za Amigu

Alien Breed: Impact

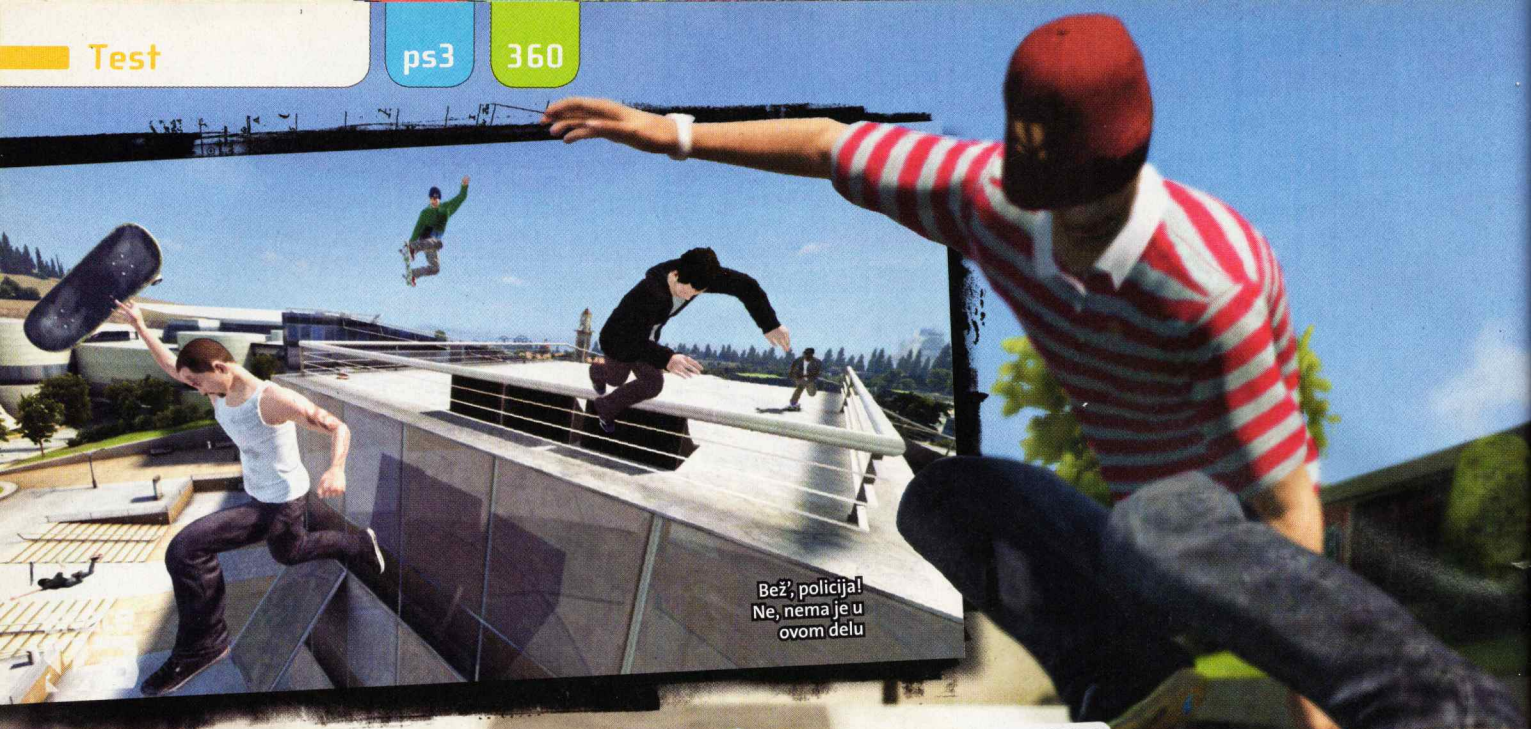
ŽANR:	horor akciona avantura
IZDAVAČ:	Team 17
BROJ IGRAČA:	1–2
IZAŠAO:	3. jun 2010.
PLATFORME:	PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, 6800GT/1300 XT
+	Jednostavno, zarazno i lepo
–	Pet sati pucnjave u uskim hodnicima, traženje keycardova i pretresanje ormarića – smoriće vas kao pedalu

GRAFIKA: Osećaj teskobe i opasnosti argumentovan je efektnim vizuelnim elementima igre, koji posebnu naznaku daju senkama i vanzemaljskim zverima — 4+

GAMEPLAY: Trčkaranje po hodnicima svemirskog broda uz pucanje vanzemaljcima u antene — 3

ZAKLJUČAK: *Nije loše, ali je moglo i bolje: klasičan gejmplej ovog tipa, ipak, pripada prošlosti* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević



!!skate 3

Na korak do MMO-a, na korak do titule pravog nastavka

Nije sporno da je serijal Skate trenutno vrh ponude među skejtbord simulacijama. To nije samo zato što dobrih Tony Hawk igara baš i nema u poslednje vreme – već i zato što se Skate po kvalitetu opasno približio savršenstvu.

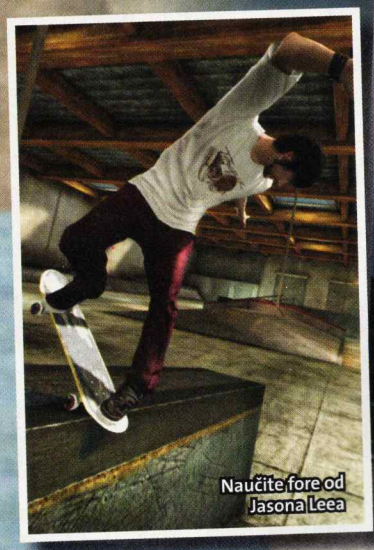
Ovaj put je mesto dešavanja imaginarni grad Port Carverton, dizajniran kao pravi skejterski raj. Za razliku od prošlih urbanih sredina, u njemu nema policije koja će vas ganjati za svaku sitnicu, sve lokacije su odmah otključane, a narod se neće buniti, već će podržavati vaše akrobacije. Kako je EA potpuno ispratio put jednog skejtbordera do vrha u prethodnicima, u ovom nastavku vaš glavni junak ide korak dalje i započinje proizvodnju skejtbordova, a vi treba da promovišete sopstveni brend postižući uspehe na raznim takmičenjima.

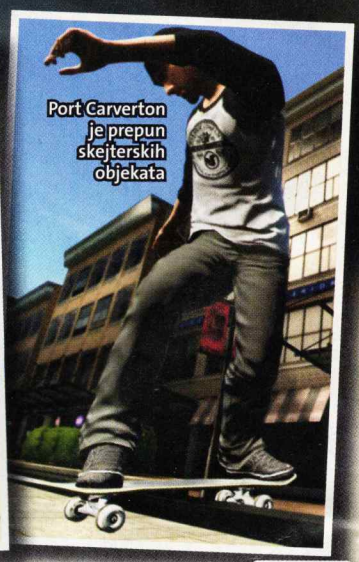
Kontrole i sam princip igre ostali su isti, a ukoliko ste novajlija, tu je i odlično koncipiran tutorijal s trenerom Frankom, kojeg glumi Jason Lee (My Name Is Earl). On će vas uputiti u manevrisanje skejtom i pomoći vam da poboljšate izvođenje poteza. Naslov je uveo i izbor težine, koji pomera vaš skok s visokog, kada je lako izvesti trikove, na vrlo realističan, gde je tajming okretanja daske mnogo bitniji.

Ono što se najviše razlikuje u novom Skateu jeste njegova veća okrenutost multiplejeru, tako da će vas čak i u karijeri pratiti kompjuterski vođeni likovi kako biste imali utisak da "niste sami". Pored toga, mod za jednog igrača moguće je igrati i kooperativno. Kada kompletirate kampanju i aktivirate internet konekciju, ostaju vam još tri nova moda za timske okršaje.

Igra i dalje ima odlične animacije pokreta, ali su neki bagovi, poput probijanja tekstura, veoma uočljivi. Ukoliko aktivno pratite skejtbording, oduševiće vas pojavljivanje poznatih imena tog sporta, što je praksa prethodnika. Zvuk i muzička podloga jesu ono što se može očekivati od EA produkcije, a jedino što ume da zasmeta jeste veoma neuverljiva glasovna gluma nekih skejtera, koji se baš i nisu najbolje snašli.

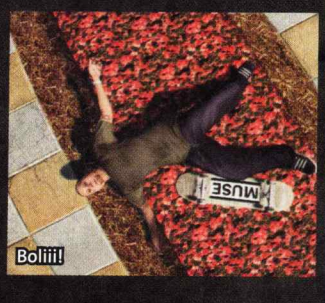
Najveća mana ovog ostvarenja leži baš u činjenici što je izbačeno na tržište nepunih godinu dana nakon prethodnika. To je vrlo kratko vreme da bi jedan naslov zaista bio drugačiji i uveo novine, pa Skate 3 zato ne deluje tako sveže kao prethodne dve igre. Ipak, ako volite skejtbording – na pravom ste mestu.





Hall of Meat

Cilj ovog moda jeste da slomite svaku koščicu u telu svog skejtera, terajući ga na jezive padove. Naravno, mi smo se trudili da ga pošteno izlomimo, ali nikada nismo bili potpuno zadovoljni...



Skate 3

ŽANR: sportska simulacija
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1–6 TERMIN: 14. maj 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16 : 9, 480p, 720p, 1.080p, Dolby Digital 5.1

\+ Multiplejer mod, animacije pokreta i fizika veoma su realistični na najvišem nivou težine, opcija kreiranja parka

\- Nedovoljno novina, padovi u frejmrejtu, AI nije najbistriji

GRAFIKA: Ne razlikuje se mnogo od one u Skateu 2, ali i dalje deluje vrlo dobro, bez obzira na bagove — 4

GAMEPLAY: Karijera i multiplejer dobili su nove modove, a izbor najviše težine podiže realizam na potpuno nov nivo — 4+

ZAKLJUČAK: *Skate 3 je dobra igra, koju bi trebalo da probate ukoliko volite ovaj žanr, ali kojoj, zbog kratkog perioda izrade, nedostaju inovacije* — 4

Tekst: Nikola Dolapčev

COMPUTERLAND games

ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

Precision Gamepad New

899

1.999

Cordless Precision Controller PS3

2.100

DualShock 3 Sixaxis Wireless Controller PS3

MX518 Gaming-Grade Optical Mouse Refresh

2.899

6.999

Driving Force GT PS3

OR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI

PlayStation PS3 40GB + Logitech HDMI kabl + igra + Vaučer

29.999

Sony Playstation 2 chip + igra

12.999

IGRE, KONZOLE, PRATEĆA OPREMA, GAMING FIGURE.....

PC PES 2010

1.999

PC Alpha Protocol

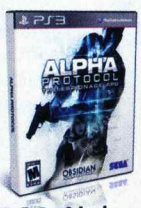
3.999

3.299

PC GTA epizodes from Liberty city

PC Supreme Commander 2

3.699

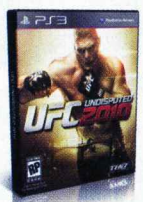


PS3 Alpha Protocol

6.499

PS3 Prince of Persia Forgotten sands

6.499

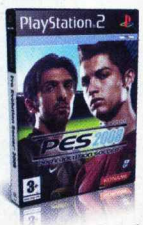


PS3 UFC undisputed 2010

6.499

PS3 Iron Man 2

5.999



PS2 PES 2008

1.499

1.999

PS2 SW The force unleashed

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC

BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

PURE FOOTBALL

Fudbal sveden na svoju adrenalinsku suštinu, kako i sam naslov igre kaže!

Kada su se pojavile prve najave za Pure Football, malo je reći da nismo baš bili oduševljeni. Sve je delovalo kao još jedan pokušaj da se unovči ludilo koje je u tom trenutku vladalo oko Svetskog prvenstva, a Ubisoft je ionako poznat kao kompanija koja voli da pokuša da se ugura i zasedne na pobedničkog konja. Povrh toga, nije izbacio pristojnu fudbalsku igru već 15 godina, a u međuvremenu je postalo vrlo jasno ko sedi na tronu virtuelnog fudbala – EA sa serijalom FIFA i Konami sa serijalom PES.

Čim smo zaigrali prvi egzibicioni meč u Pure Footballu, postalo nam je jasno da ovo uopšte nije naslov koji po ideji želi da konkuriše pomenutim teškašima. Dok i FIFA i PES pokušavaju da nam donesu što verniju simulaciju fudbala, Pure Footboll nam donosi jedno adrenalinsko, gotovo arkadno iskustvo, koristeći se određenim rešenjima koja smo videli još kod prastarog i nikada prežaljenog Sensible Soccera.

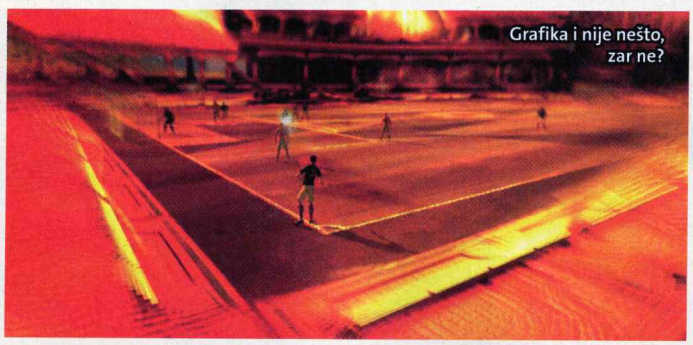
Ovo pre svega znači da je igra furiozna i puna arkadnih momenata u kojima su refleksi i brze reakcije izuzetno važni. Da bi se to postiglo, pravila igre su svedena na nešto što mnogo više liči na mali fudbal: ekipe imaju po pet igrača, nema slobodnih udaraca ni kartona, kao ni penala u klasičnom smislu te reči. Ono što postoji jeste "penalty meter", regler koji se puni sa svakim faulom što ga načini vaš tim, a opada s vremenom ako igrate bez faula. Ako se napuni, protivnički tim dobija prliku da izvede jedanaesterac. Ovo daje dobru ravnotežu igri i čini da se ponekad trudite da igrate odbranu baš pažljivo, čuvajući se uklizavanja. Kada se sve to uzme u obzir, malo nas čudi što tvorci nisu izbacili i aut kao pojavu, jer bi bilo baš zabavno da se lopta, prosto, odbija o zidove kao u dvorani...

Pošto je tipičan meč izuzetno dinamičan (traje tri minuta), a lopta je čas na jednom, čas na drugom kraju terena – u igri ne postoji mini-mapa ili radar. Umesto toga, oko igrača koji vodi loptu pojavljuju se strelice koje pokazuju u kom su pravcu ostala četiri saigrača, kao i najbolju taktiku da im se doturi lopta. Na vama je da unesete manevar (tip dodavanja) pritiskajući dugme, što možete učiniti dok se još krećete. Naravno, moguće je da onda, u trenutku samog šuta, saigrač ne bude baš tamo gde treba, što ume da iritira, ali i uspešno simulira takve situacije u pravom fudbalu.

Mehanika Pure Shot je "najarkadniji" deo igre, jer vam omogućava neku vrstu "bullet time" šuta na gol. Kada pritisnete dugme za šut, ispod igrača se pojavi mali regler po kome putuje strelica, podeljen na tri segmenta. Ako ponovo pritisnete dugme za šut baš kada je strelica na sredini reglera, izvešćete Pure Shot koji ima mnogo veću šansu da rezultira golom. Ovo je takođe primenljivo na dodavanja, gde Pure dodavanje znači da ste savršeno našli saigrača, ili mu sjajno namestili loptu za volej ili šut.

Uprkos svojoj jednostavnosti, ili možda baš zbog nje – Pure Football nekako uspeva da neposredno prenese uzbuđenje malog fudbala na pravi arkadni način... Možda od video igre i ne treba da tražimo mnogo više.

Pokušajte da pritisnete dugme baš kada je strelica na polovini da biste napravili Pure Shot


Grafika i nije nešto, zar ne?

Pure Football

ŽANR: sport
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: 2. maj
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 780i, Xbox Live! 16 : 9 mod

\+ arkadna akcija, brzi i dinamični mečevi

\- gruba grafika, loš zvuk

GRAFIKA: Izgleda pristojno, ali ništa više od toga. Modeli se kreću realno, ali su dosta grubi, dok okolina nije ništa o čemu bi trebalo mnogo pisati. 2+

GAMEPLAY: Dinamičan i brz, s puno uzbuđenja i šansi za gol, malo pokvaren zbunjujućim principima odbrane i dodavanja. 4

ZAKLJUČAK: *Ako tražite ozbiljnu fudbalsku simulaciju, ovo nije za vas. Ali ako želite samo da se malo zezate s drugarima na svojoj konzoli, ovo je iznenađujuće uspešan način da to uradite* 3+

Tekst: Mihailo Tešić

Doći i ulovi zabavu!

www.GettyMobile.rs

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na **6400**

sve po 100 DIN + cena osnovnog SMS-a + PDV

Korisnici Telenor i Vip mreže mesečno primaju **6 klubskih** poruka Gettymobile.

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS), 9863 (TELENOR) ili 060 1234 (VIP).

Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44 (Pon - Pet od 9h - 16h)

XRAY SCANNER

Inovativna simulacija prikazuje rendgen sliku na ekranu tvog mobilnog telefona! Pomeraj telefon preko prijateljeve ruke ili glave, i nasmej se neočekivanim ishodima.

pošalji: SCANSF na 6400

Aplikacija služi isključivo zabavi.

javaigre Najbolje igre, samo za tebe!

POŠALJI KOD SADRŽAJA NA: **6400**

Npr.: Za igru "Loveline" pošalji SFG2063 na 6400

pozadine ANI animirane pozadine

POŠALJI KOD SADRŽAJA NA: **6400**

Npr.: Za pozadinu "GAME ON" pošalji SFW12490 na 6400

UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.

razglednice

POŠALJI KOD SADRŽAJA NA: **6400**

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE419 ALEKS IVA na 6400

Za poruku u razglednici pošalji: SFE524 LEP POZDRAV na 6400

pc ps3 360

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

Čekali smo i previše, ali konačno je pred nama dobra Transformers igra

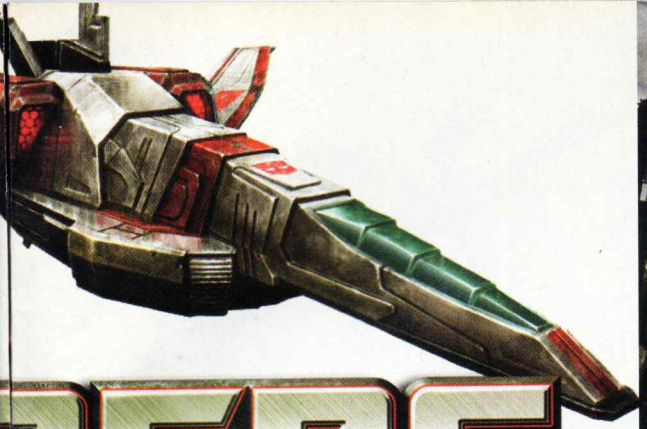
Zasnovane na dva vrlo uspešna filma, Transformers igre nisu uspele ni približno da ispune očekivanja. Umesto toga, postale su sinonim za očajan gejmplej i zakomplikovan kontrolni sistem, koji je podrazumevao da imate (barem) tri ruke!

Na sreću, War for Cybertron je potpuno izolovano ostvarenje, koje nas vraća na rodnu planetu džinovskih robota, govoreći o završnici građanskog rata između Autobota i Decepticonsa, odnosno događajima koji su prethodili njihovom dolasku na Zemlju.

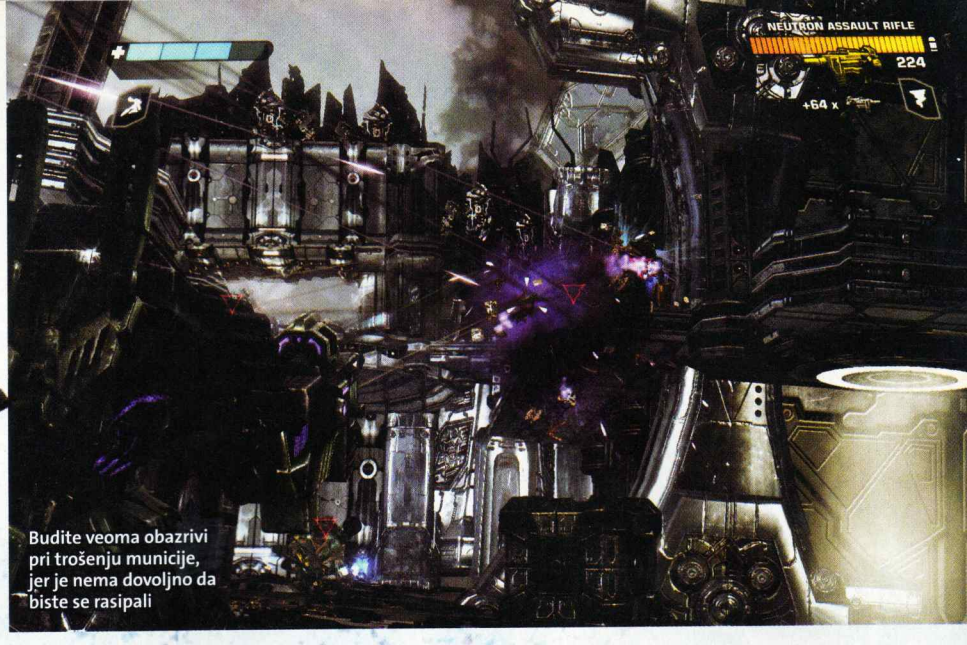
Stari fanovi će pri tom imati priliku da se bolje upoznaju s glavnim likovima – prateći, recimo, Optimusov uspon na mesto vođe – ali i da dobiju odgovore na mnoga pitanja.

Igra se praktično sastoji od dve kampanje, u kojima ćete voditi obe strane u sukobu. Svaka od njih traje oko sedam-osam sati, što je za naslov ovog tipa otprilike idealna dužina. Žanrovski, ovo ostvarenje pripada klasičnim pucačkim igrama s pogledom iz trećeg lica, i vrlo malo izlazi iz već poznatih okvira koje su uspostavili Gears of War i mnogi drugi naslovi posle njega. Bez obzira na to koju frakciju vodite, ono što vam predstoji jeste gotovo neprestano uništavanje protivnika. Nivoi su potpuno linearni, a na ekranu uvek imate strelicu koja jasno pokazuje kuda treba da idete. Na sreću, gejmplej je dovoljno dobar da vam drži pažnju. Kontrole su, zapravo, prilično jednostavne i omogućavaju vam da se brzo uhodate, bez obzira na nepostojanje klasičnog tutorijala, kome je alternativa dosadno čitanje teksta u menijima. Nažalost, iako PC verzija podržava džojpede, nemate mogućnost redefinisanja kontrola, a sve komande u igri i dalje se prikazuju kao da se koristite tastaturom. Transformersi sa sobom mogu nositi dve vrste oružja, imaju mogućnost dvostrukog skoka, ali i kratkotrajni boost, često neophodan za dolazak na skrivene lokacije. Sama borba deluje pomalo zastarelo, jer ne postoji mogućnost uzimanja zaklona, na šta smo se već navikli prethodnih godina. Zato vam preostaje da se uglavnom oslanjate na neprestano kretanje i transformisanje, a prilično glupavi protivnici dodatno će vam olakšati posao. Takođe, morate voditi računa o municiji, jer je nema dovoljno da biste je mogli rasipati. Zapravo, samo Transformersi koji se mogu pretvoriti u letelice (Starscream, recimo) ne moraju brinuti o tome. Ipak, pohvalno je što se, za razliku od većine modernih igara, ne obnavlja kompletna energija za nekoliko sekundi, već samo jedan od četiri njena segmenta koji je aktivan.

Multiplejeru je posvećena velika pažnja, tako da na raspolaganju, između ostalog, imate i Team Deathmatch, odnosno Conquest Mode, gde je cilj da, kao u Battlefieldu, zauzmete određen broj kontrolnih tačaka. Roboti su



MERS
RTRON



Budite veoma obazrivi pri trošenju municije, jer je nema dovoljno da biste se rasipali

Cybertron je već odavno u ruševinama zbog građanskog rata, pa nećete baš moći da parite oči

Upravljanje Transformersima dok su u formi vozila nije nimalo komplikovano, što je velika promena u poređenju s ranijim igrama inspirisanim ovim junacima

Redovni protivnici nisu naročito pametni često samo stoje u mestu dok ih roštiljate

podeljeni u četiri klase, tako da možete biti naučnik (iscelitelj), vojnik, lider ili izviđač, a tu je i mogućnost napredovanja po nivoima. Ipak, najbolje ćete se zabaviti u kooperativnom modu, koji dozvoljava da igrate kampanju utroje. Ne samo što je igranje u društvu zabavnije već ćete se i manje nervirati nego u singlplejeru, budući da AI saboraca nekada nije najbistriji – obično vam ostavlja da obavite lavovski deo posla.

Posebno izdvojen režim za više učesnika zove se Escalation. To je neka vrsta survival moda, gde vas neprijatelji napadaju u sve većim talasima. Uništavajući ih, dobijate novac, koji se zatim može trošiti na obnavljanje energije, municije ili kupovinu dodatnog oružja.

Transformerse pokreće proslavljeni Unreal engine 3, čiji grafički kvaliteti ovde, ipak, ne dolaze do punog izražaja. To što se gotovo kompletna igra odvija u polumraku – svakako umanjuje vizuelni utisak, baš kao i okruženja, koja nisu naročito inspirativna. PC verzija nudi vrlo malo opcija za podešavanje grafike, tako da, osim rezolucije, možete odrediti još jedino kvalitet tekstura, a čak je i frejmrejt zakucan na maksimalno 30. Nedostaci na konzolama odnose se na povremeni pad brzine animacije. Zvuk je odličan, a tom utisku doprinosi glasovna gluma, koja je u većini slučajeva odlična.

War for Cybertron je daleko najbolja Transformers igra objavljena u poslednjih nekoliko godina, te će sigurno obradovati ne samo fanove ovih junaka već i sve ljubitelje žanra. Ipak, u pitanju je standardno ostvarenje, koje se ničim posebno ne izdvaja, pa od njega ne treba očekivati previše.

Transformers: War for Cybertron

ŽANR: TPS
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1–10
TERMIN: 22. jun 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Dual Core 2 Ghz, 2 GB RAM, 7900GT/X1900

\+ Mogućnost kooperativnog igranja kampanje, najbolja Transformers igra u poslednjih nekoliko godina

\- Nedostaje mogućnost uzimanja zaklona, linearna i jednostavna igra

GRAFIKA: U kvalitet Unreal enginea ne treba sumnjati, ali mu jednolična okruženja ne dozvoljavaju da se prikaže u pravom svetlu — 4

GAMEPLAY: Kontrole su dovoljno jednostavne da se brzo uhodate, ali nedostaje opcija hvatanja zaklona — 4

ZAKLJUČAK: *War for Cyberton neće vas oduševiti inovacijama, ali će vas dobro zabaviti, naročito ako ste raspoloženi za multiplejer* — 4

Transformers za Wii zreo je za staro gvožđe

Transformers: Cybertron Adventures

Wii izdanje Transformersa podnaslovom sugeriše da je u pitanju znatno drugačija igra, i to je potpuno tačno. Nažalost, to ne znači da je ovom izdanju posvećena naročita pažnja. Izvođenje je uprošćeno koliko je to bilo moguće, tako da u pucačkim deonicama kontrolišete jedino nišan, dok se kamera sama pomera, recimo, kao u Resident Evil Darkside Chronicles. Stvar još gorom čine imbecilni AI, koji nikad ne predstavlja ozbiljnog protivnika, ali i grafička podloga ispod preseka. Slobodno preskočite.

2

Tekst: Vladimir Dolapčev

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Naslov koga se ni kućne konzole ne bi postidele!

Nije ni svestan šta ga čeka

Kartonske kutije su uvek bile zaštitni znak MGS-a

Iako predstavlja čak peto izdanje Metal Gear Solid na PSP-u, Peace Walker je tek drugo koje prati glavnu priču. Za razliku od prethodnika (Portable Ops), produkcija ovog naslova bila je na znatno višem nivou, o čemu svedoči i direktna umešanost kreatora Hidea Kojime, dok je projekat angažovao isti broj ljudi kao MGS4.

Peace Walker vraća radnju u 1974. godinu, a nakon događaja iz MGS3: Snake Eatera i Portable Opsa, prateći Naked Snakea u Južnoj Americi i same početke organizacije Militaires Sans Frontieres (MSF) i građenja čuvene baze Outer Heaven. Scenario je ono što možemo očekivati od ovog serijala, a uglavnom se vrti oko problema s nuklearnim naoružanjem, ratom i mirom. Naravno, uz prepoznatljive MGS komične delove.

Upravljanje je ostalo nepromenjeno – uglavnom se svodi na šunjanje i tihu eliminaciju protivnika s ponekim glavnim neprijateljem u obliku tenka, helikoptera ili AI mašina. Novine se ogledaju u novim vrstama oružja, a od pomoćnih sredstava, najviše ćete se koristiti sistemom fulton recovery, pomoću koga ćete transportovati neprijatelje i smanjiti rizik da se probude. Misije su lepo izdeljene na manje segmente, što je dobro, jer pre svakog glavnog neprijatelja možete prilagoditi naoružanje i kamuflažu. Pored glavne priče, tu je dosta sporednih misija, koje će vam najviše pomoći pri razvijanju organizacije MSF. Naime, velik deo igre sastoji se od upravljanja bazom, a obuhvata prikupljanje dobrovoljaca, koje zatim treba rasporediti na određene pozicije. Njihova kvalitetna selekcija pomoći će vam da unapredite naoružanje i predmete.

Puna pažnja je posvećena multiplejeru, koji podržava do četiri učesnika. U kooperativnom režimu, to je maksimalan broj za bitke s neprijateljima, dok će u misijama moći da učestvuju samo dva igrača, uz proporcionalno podizanje težine. Još jedna od prednosti umrežavanja jeste i mogućnost razmene predmeta ili vojnika i osoblja s prijateljima.

Peace Walker izgleda izvanredno. Poređenje sa PS2 naslovima iz serijala ili Snake Eaterom, možda, i nije toliko pogrešno jer je grafički ovaj naslov veoma blizu. Sve je to upotpunjeno odlično nacrtanim međusekvencama, koje mogu biti interaktivnog karaktera i zahtevati od vas dobre reflekse. Zvuk i glasovna gluma na istom su nivou kao ranije, a primetili smo i povratak nekih glumaca koji su davali glasove sporednim likovima u ranijim delovima.

Peace Walker je jedan od najvećih naslova za PSP i glavni pretendent za igru godine na ovoj platformi. Zaista je teško poverovati da je ostvarenje ovakvog obima i produkcije objavljeno samo za PSP, jer bismo ga vrlo lako mogli zamisliti i na konzolama današnje generacije.

Glavni protivnici u ovoj igri su ogromne mašine

Multiplejer dueli su zabavni, ali kooperativna igra je prava stvar

Metal Gear
Solid Peace Walker

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Konami
BROJ IGRAČA: 1–4
TERMIN: 17. jun 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS **PSP**
PODRŽAVA: -

\+ Skoro sve, multiplejer mod, dosta sporednih zanimacija
\- Kontrole nekad nisu najbolje, ponekad preduge međusekvence, na momente vrlo izazovna težina

GRAFIKA: Sve u ovom naslovu deluje izglancano do maksimuma, modeli likova su veoma detaljni, a krajolici uverljivi — 5

GAMEPLAY: Atmosfera MGS igara je fenomenalno prenesena na džepnu konzolu, kooperativni mod je odlična zanimacija — 5

ZAKLJUČAK: *Naslov koji je vredan vaše pažnje i koji se nikako ne bi smeo smatrati inferiornim u poređenju s poslednjim igrama iz serijala MGS s konzola PS2 i PS3* — **5**

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

OSVOJTE NINTENDO DS

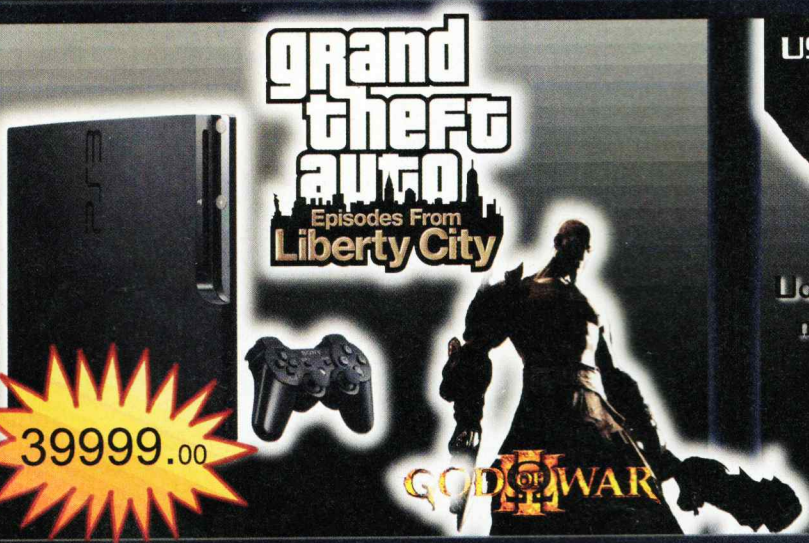
Virtual Shop poklanja vam Nintendo DS konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ds.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ds Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik Sony PSP iz prošlog broja:
Bogdan Kovačević, Batočina (063297xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

24999.00
New SUPER MARIO BROS.


grand theft auto
Episodes From Liberty City
39999.00
GOD OF WAR II

USKORO!!!
HALO REACH
Ucestvujte u beti najpopularnijeg multiplayer FPS-a kupovinom Halo ODST-a
22999.00

Ace Attorney
Phoenix Wright
Trials and Tribulations
16999.00

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
USKORO!!!
19999.00

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

Toy Story 3

KO SE IGRA IGRAČKAMA JOŠ?

Leto podrazumeva barem jedan visokobudžetni animirani film, a on automatski povlači i pojavu istoimene igre, obično razvijane za sve aktuelne sisteme. Već ste imali prilike da čitate opis Shrek Forever Aftera, a sada je red na Toy Story 3.

Igra je standardna platforma, gde vodite tri lika koja ćete rotirati: Woddyja, Buzza i Jessie. Svako od njih ima posebne sposobnosti, koje mu omogućavaju da rešava sitnije logičke probleme na nivoima, neophodne za dalje napredovanje. Radnja nije povezana s filmom, mada igra sadrži lokacije koje se mogu videti i na platnu. Za razliku od story moda, koji tek ponekom mini-igrom podiže pažnju, znatno interesantnija je kampanja Toybox – sastoji se od open-world okruženja, koje možete razvijati. Izvršavajući sitne zadatke, skupljate novac, koji dalje možete uložiti u sređivanje gradića, te ovaj mod donekle možemo uporediti sa Simsima.

Grafička prezentacija igre malo kaska za trenutnim standardima, ali i dalje ne deluje loše. Poneki bag te nepostojanje detaljnog podešavanja grafike i rezolucije – izdvajaju se kao najveće mane. Slično se može reći i za zvuk, a glasovna gluma je uverljiva, ali uz odsustvo zvezda koje su taj posao obavljale za film.

Toy Story 3 je interesantno igračko iskustvo, koje nije namenjeno samo mlađim igračima, pa ako ste ljubitelj filma, preporučujemo da ga probate. Što se tiče igara baziranih na njima, umeju biti i mnogo gore.

Ocena:	4-
Platforme:	PC

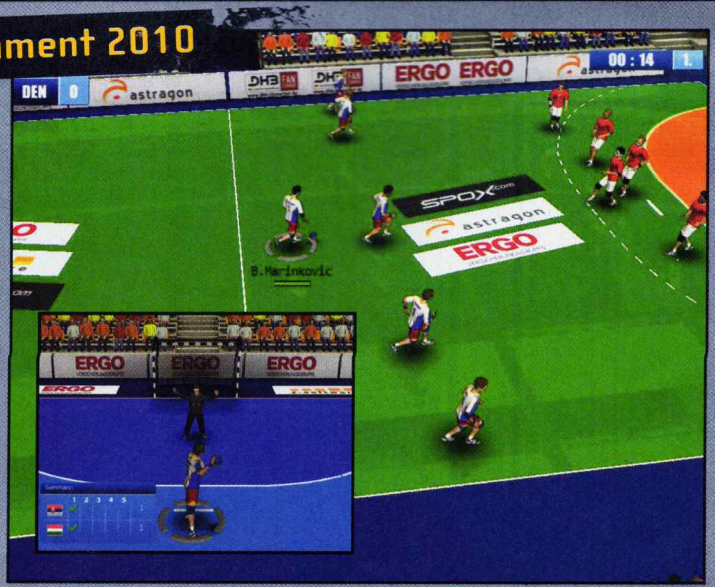
Buzz nema nikakve veze s Google Buzzom

Handball-Simulator European Tournament 2010

KONAČNO RUKOMETNA IGRA

Sigurno ste se barem jednom zapitali zašto ne postoji nijedna rukometna simulacija. Svako s tri čiste rekao bi vam da je to zato što je globalno ovaj sport jedva popularniji od kriketa, ali su Nemci (inače veliki ljubitelji ove igre) odlučili to da isprave. Inspirativno nazvana Handball-Simulator 2010, igra je fantastično ostvarenje, ali pod uslovom da imate vrlo niske zahteve i da baš mnogo volite rukomet. Ako, ipak, ostanemo ozbiljni, treba reći da je u pitanju niskobudžetni projekat koji se odlikuje veoma siromašnim zvukom, katastrofalnom prezentacijom, krajnje zastarelom grafikom i animacijom. Čak ni činjenica što je na spisku i reprezentacija Srbije (s izmišljenim igračima, naravno) ne popravlja mnogo utisak. Najveći problem je svakako samo izvođenje, koje je nedovršeno (reakcije rukometaša na zadate komande vrlo su spore), pa trošenje vremena na ovaj naslov zaista nema svrhu.

Ocena:	2
Platforme:	PC



Donkey Kong Country

Znate li da postoji čak 20 Donkey Kong igara?

KLASIČNO MAJMUNISANJE

Budući da je Donkey Kong Country Returns upravo najavljen, pravi je trenutak da se prisetimo ovog fenomenalnog serijala, koji je život započeo na Super Nintendu 1994. godine. Vodeći Donkey i Diddy Konga, krenućete u potragu za svojom zalihom banana, koju je neko protivpravno prisvojio. Ono što vas čeka jeste mnoštvo vrlo izazovnih nivoa, propraćenih fenomenalnom renderovanom grafikom i gotovo savršenom animacijom. Drugi i treći deo igre takođe su sjajni i vredni svake preporuke, iako se ni vizuelno ni igrački ne razlikuju od originala.

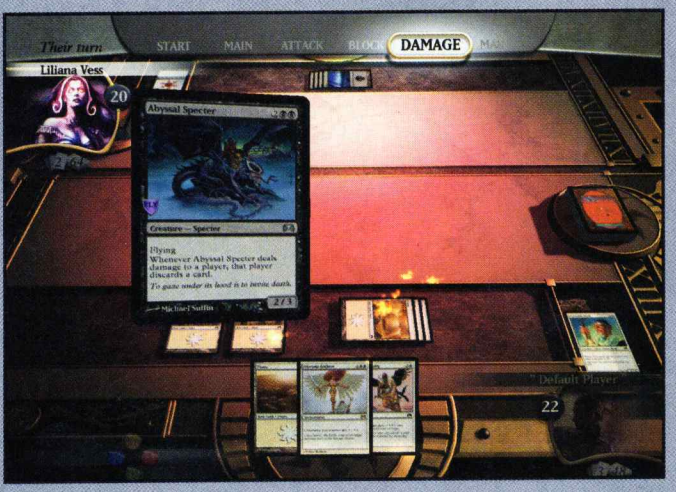
Ocena:	5
Platforme:	Wiiware

Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers

Ocena:	4v
Platforme:	PC, XBLA, PSN

AKO VAM IDE DOBRO S KARTAMA

Magic: The Gathering spada među vrlo kompleksne kartične igre, i dosad je nekoliko puta prenesen u digitalnu formu, s različitim uspehom. Duels of the Planeswalkers je pozitivan primer, ali njegov razvojni tm je pre svega na umu imao početnike, kojima je i prilagođen. Upoznavanje s izvođenjem stoga je prilično kratko, a jedini cilj je slistiti energetsku skalu protivnika. Pre nego što se upustite u nadmetanje sa živim protivnicima, na raspolaganju vam je kampanja, gde ćete, pobeđujući protivnike, dobijati nove kartice za svoj špil. Grafička prezentacija je prijatna, pa ako ste ikada poželili da naučite Magic: The Gathering – ovo je sjajna prilika.



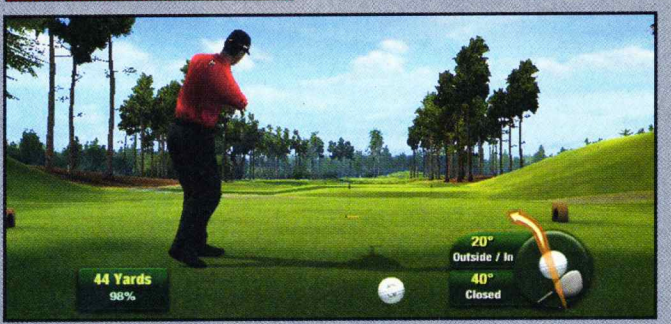
Tiger Woods 11

Tiger je istovremeno imao 14 ljubavnica

VIRTUELNI ŠVALER

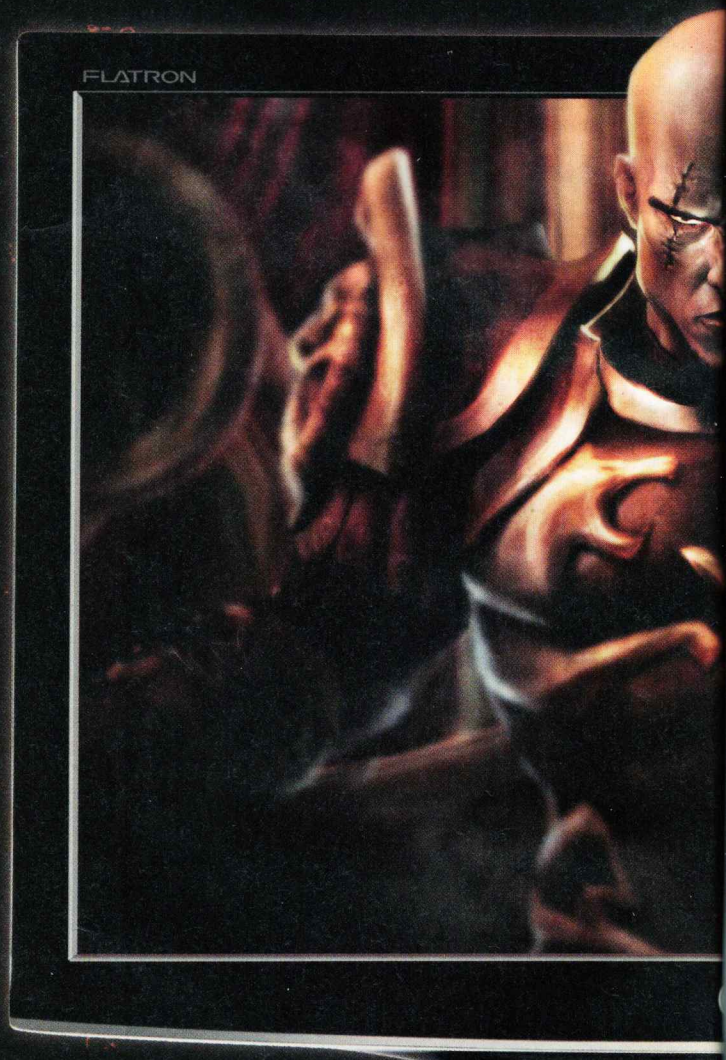
Ako je Wiimote kao stvoren za nešto, onda su to svakako golf simulacije! Lane nas je Tiger Woods oduševio podrškom za Wii MotionPlus, a ove godine otišlo se korak dalje. Slobodno se može reći da je najrealističniji mod namenjen onima koji ovu igru praktikuju u stvarnosti, jer je čak moguće i promašiti lopticu. Kao i uvek, spisak golf terena i profesionalaca impresivan je, a ovaj put tome je dodat i Ryder Cup, takmičenje između američkih i evropskih igrača čija tradicija seže čak do 1926. godine. Čak i ako niste ljubitelj sporta, Tiger Woods 11 zaista treba da probate. Uostalom, momak je i dalje u centru pažnje zbog nebrojenih ljubavnica, pa će se igra sigurno dobro prodavati...

Ocena:	5
Platforme:	Wii



Tekst: Vladimir Dolapčev

KRATOS BACA PC N

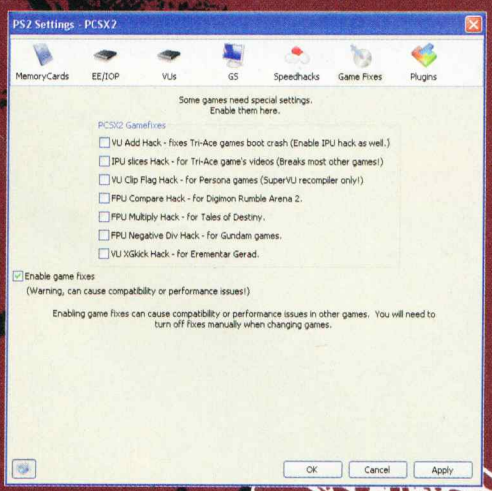


S tiražem koji je još pre godinu dana prešao neverovatnih 140 miliona primeraka, PlayStation 2 važi za najprodavaniju konzolu današnjice, pa i ne čudi što je interesovanje za njegovu emulaciju zaista ogromno. Prvi emulatori ovog sistema počeli su da se pojavljuju pre oko pet godina, ali je danas na sceni ostao samo jedan – PCSX 2. Ovaj projekat za Windows i Linux, na kome je u početku radilo nekoliko ljudi, danas angažuje mnogo programera, koji ga razvijaju u slobodno vreme.

Prvo što treba reći jeste da je ovo vrlo zreo proizvod, koji može lepo pokretati na desetine igara, a među njima i megahitove, poput God of Wara ili Final Fantasyja X. U neku ruku, slično je i s Dolphinom, GameCube/Wii emulatorom, koji smo predstavili u prošlom broju. Kao i ovaj program, i PCSX 2 zahteva posebne pluginove, ali, srećom, oni dolaze u paketu s emulatorom, a osim kontrola, u većini slučajeva ne zahtevaju neka dodatna podešavanja. Ipak, da bi sve radilo, neophodan vam je BIOS konzole, a njega morate sami pronaći budući da se ne može slobodno distribuirati. Autori trenutno rade na sopstvenoj, besplatnoj zameni, ali nju ne vredi čekati jer se ne zna kada bi se mogla pojaviti.

Iako smo pomenuli da je mnogo igara emulirano izuzetno dobro, treba imati u vidu da se za to plaća visoka cena, izražena preko hardverske zahtevnosti. Bez dvojezgarnog procesora na miminalno 3 GHz i DirectX 10 kompatibilne kartice, imaćete ogromna usporenja u gotovo svim igrama, a često ni to neće biti dovoljno da ih izbegnete. Razlog za to je činjenica što se hardver PC-ja i PS2 ekstremno razlikuje, pa čak ni buduće optimizacije programa to neće moći drastično da promene. Zbog toga i ne čudi što su naši testovi pokazali da čak ni Intelov dvojezgarni procesor na 3,6 GHz nije dovoljan za normalno igranje God of Wara, SSX Trickyja ili Virtua Fighter 4 Evolutiona. Budući da opcija za preskakanje frejmova radi vrlo loše, velika usporenja je nemoguće sprečiti, što ove naslove još uvek čini neigrivim. Iako PC DVD čitači vide originalne PlayStation 2 diskove, za potrebe emulatora moraćete da se koristite njihovim kopijama, narezanim na optičke medije ili, još bolje, u ISO formatu na hard-disku. Ova druga opcija naročito je poželjna kod igara koje dolaze na CD-u (neke iz prve generacije PS2 igara: NBA Street, Tekken Tag Tournament ili Ridge Racer 5), jer će po-

JEDNOSTAVNO PODEŠAVANJE



Specijalnih hakovi su neophodni samo za nekoliko igara, pa ih uključujte jedino za njihove potrebe

Najbolji pluginovi za emulator aktivni su po defoltu, pa ih ne morate ni dirati ako ne razumete njihove opcije

moći da se drastično skrati učitavanje.

Jedno od najvećih dostignuća autora odnosi se na onlajn podršku, koja omogućava da se deo naslova igra preko neta, čak i s igračima koji su na pravoj konzoli! Naravno, ova opcija ima vrlo limitiranu upotrebnu vrednost, budući da su serveri za najveći deo ovih ostvarenja

A KOLENA

PCSX 2 učinio je da igranje PlayStation 2 igara na PC-ju konačno postane stvarnost

odavno ugašeni.
PCSX2 je izuzetan projekat, koji i u sadašnjoj formi može pružiti mnogo toga igračima s vrlo snažnim računarima. Ipak, on je još uvek daleko od toga da zameni pravi PlayStation 2, pa će verovatno proći još dosta vremena dok se to ne promeni.

Instalacija

PCSX 2 težak je oko 13 megabajta, a možete ga preuzeti odavde: **http://pcsx2.net/files/23904**. Instalacija je vrlo jednostavna – svodi se na svega nekoliko klikova, jer, kako smo rekli, uz program dolaze svi potrebni pluginovi. Vama ostaje samo da se snađete za BIOS fajl i igre – i zabava može da počne!

A šta se sve može igrati?

Zvanična lista kompatibilnosti nalazi se na adresi **http://pcsx2.net/compat.php**. Da biste stekli bolju ideju o tome kako da pravilno podesite emulator za određenu igru, najbolje je da razmenite iskustva s drugim korisnicima, tako što ćete otići na **http://forums.ngemu.com/pcsx2-forum/**. Vodite računa o tome da su bilo kakva pitanja o pronalaženju BIOS-a i igara na internetu – zabranjena, pa se trudite da ih izbegavate.

Kao i deseti deo serijala, i Final Fantasy XII radi sjajno u PCSX 2

God of War izgleda sjajno, ali ćete verovatno biti razočarani brzinom kojom radi

Iako gotovo nema grafičkih bagova, SSX Tricky je ekstremno zahtevan

Tekst: Vladimir Dolapčev

GAGINE SLUŠKE

Kraljica skandala Lady Gaga lansirala je in-ear slušalice, naravno, neuobičajenog dizajna. Gaginu otkačenost pokazuju i sluške Heartbeats sa šljaštećim trouglom ispod kojeg se kriju zvučnici. Naravno, zvuk je najbolji mogući, što i priliči jednoj pop divi. Nismo ni sumnjali da će ovakva džidžabidža biti papreno skupa.

Cena: 130 evra
Kontakt: store.apple.com

Naučite da zviždite, ili pazite na stvari!

ZVIŽDUK ZA KLJUČEVE

Imate problema s pronalaženjem ključeva, koje stalno gubite? Za vas je onda ovaj privezak za ključeve, koji se odaziva na zvižduk. Kada privezak Whistle Finder čuje vaš zvižduk, počeće da daje zvučne i svetlosne signale. Idealno za zaboravne osobe.

Cena: 10 evra
Kontakt: www.iwantoneofthose.com

PIRJANJE

Roccat je ponovo podario zanimljivog miša gejmerskoj populaciji. Roccat Pyra je precizan, brz i pouzdan miš s inovativnim rešenjem – EasyShift. Pomoću pet tastera i točkića u kombinaciji s EasyShiftom, kontrolisaćete do 12 funkcija istovremeno, što garantuje kompletnu kontrolu u igrama. Optički senzor je rezolucije 1.600 dpi, maksimalna brzina je 130 ips, a ubrzanje 30 G.

Postoji i u verziji s kablom

Cena: 65 evra
Kontakt: www.execentar.com

MUZIKA I VODA

Imate iPod Nano i hteli biste s njim na plažu? Nije problem! Obucite ga u odelo H20 Audio Capture Waterproof Case – i postaće nepromočiv. Ne samo što ćete ga sačuvati od uticaja vode već će ga ovo kućište zaštiti i od grebanja. Odsad nije problem da plivate na pučini i slušate muziku!

Akon na moru

Cena: 90 evra
Kontakt: store.apple.com

Kinectimals

Forza Motorsport

Nokia X5-01

KVADRATNI FINAC

Na Nokijinom Connection eventu u Singapuru predstavljen je novi telefon vrlo neobičnog izgleda: Nokia X5-01. Telefon je kvadratnog oblika s punom QWERTY tastaturom. Nokia X5-01 radi na Symbijanu S60 treće edicije i dolazi sa 2,36-inčnim ekranom QVGA rezolucije. Što se tiče konekcija, tu je WiFi, Bluetooth 2.1, microUSB i 3,5-milimetarski audiodžek. Nokia X5-01 imaće nenadmašiv zvuk i veoma glasne slušalice. Muzička orijentacija telefona biće potpomognuta i gestovnim operacijama, te ćete tako moći, na primer, da zavrtite telefon kako biste pustili slučajno odabranu pesmu. Pored socijalne integracije (Facebook, Twitter), Nokia X5-01 ima i dobru kameru od 5 MPx sa LED blicem. Očekuje se u prodaji krajem godine.

Cena: 200 evra
Kontakt: www.nokia.com

ICROSOFT KINECT

IGRAJTE TELOM: PROJEKT NATAL DOBIO NOVO IME

Rukama možete simulirati okretanje volana, a skakanjem preskakanje mreže

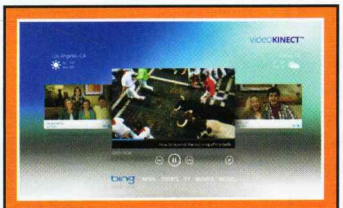
Microsoft već neko vreme sprema kontroler za konzolu Xbox 360, koji bi pokrete igračevog tela tumačio kao komande za video igre. Projekat se dugo zvao Natal, međutim, Mirosoft je na sajmu E3 objavio da je prekršten u Kinect.

Kintect se sastoji od kamere i nekoliko senzora koji registruju igračeve pokrete, prebacujući ih u igru. Kinect je očito nastao kao odgovor na Nintentovu revoluciju s konzolom Wii, i svakako donosi novosti. Jedna od njih je da vam ne treba fizički kontroler, već je dovoljno da se njišete ispred kamere – Kinect će prepoznati vaše pokrete.

Demonstrirani su razni modeli upotrebe kontrolera – od borbe svetlosnom sabljom do plesa u ritmu muzike i leta po nebu. Rukama možete simulirati okretanje volana, a skakanjem preskakanje mreže. Ako ste više avanturistički raspoloženi, možete pratiti imitaciju Indijane Jonesa na šinama, izbegavati prepreke i kupiti nagrade. Možda želite da simulirate akrobacije s kućnim ljubimcima? Nije problem, pazite samo da se ne povredite!

Na demonstraciji Kinecta viđeno je mnoštvo igara, uglavnom onih jednostavnih, a najavljeni su i neki dogovori o razvoju igara s velikanima poput Disneyja ili MTV-ja. U svakom slučaju, ovo je veoma zanimljiva spravica, koja će rado biti primljena u svakoj dnevnoj sobi. Očekuje se u prodaji krajem godine po ceni od oko 150 dolara.

Kontakt:
Microsoft, www.xbox.com



Futuristički interfejs

Vrlo zanimljiv je interfejs za upravljanje konzolom pomoću Kinecta, koji podseća na onaj iz Spielbergovog filma "Minority Report". Mašući rukama, pretražujete, a pružajući ih, odabirate

Nova verzija Xboxa 360

Microsoft je na konferenciji E3 predstavio i novu verziju konzole Xbox 360, koja je redizajnirana, pa sada izgleda manje i tanje. Ona ima hard-disk od 250 GB, integrisani WiFi modul, eksterno napajanje i malo je tiša. Crni Xbox 360 već se pojavio u prodaji, i to po ceni od 300 dolara.

Asus ENGTX465

FERMINIZIRANA ZVERKA

Dobri rezultati koje je Nvidia ostvarila sa svojim GTX480 i GTX470 karticama bili su samo inicijalna kapisla za ono što je usledilo ovih letnjih dana – nova, mnogo povoljnija klasa Fermi kartica, namenjena igračima s nešto skromnijim budžetom. Kartica s kojom smo se družili nosi oznaku ENGTX465, a frekvencija njenog čipa je 607MHz za fiksne jedinice i 1215 MHz za CUDA jezgra. Memorijski čipovi su fabrički podešeni na 802 MHz, iako to, zbog korišćenja DDR5 generacije, zapravo iznosi nešto preko 3.200 MHz. Ventilator je turbinskog tipa, i u praksi je sposoban da potera ogromnu količinu vazduha. Ne pravi veliku buku, što je pogodno za gejmere koji žele tihe mašine. Očekivano, ova kartica je na testovima postigla nešto bolje rezultate nego njen direktni konkurent – model Radeon 5830, što se najbolje da videti iz priložene tabele.

Cena 31.610 dinara
Kontakt: ASUS, www.asus.rs

Kartica za one s nešto skromnijim budžetom

Gotovo trećina od tri milijarde tranzistora na čipu GF100 – isključena je

REZULTATI TESTIRANJA

	Dawn of War II	Far Cry II	Crysis Warhead	STALKER: CoP
Asus ENGTX465	63.78	52.03	20.16	25.85
Sapphire Radeon 5830	54.43	30.62	16.3	24.62

*- maksimalna podešavanja, 1920x1200 8AA + 16AF

Tekst: Nebojša Rašković

5

Megaposter u delovima

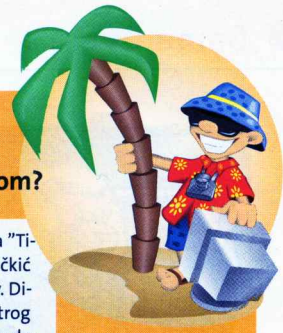
Ko bi rekao da je Alisa gotova? Ako je neko u zabuni i misli da u narednom broju treba da objavimo zadnji deo deo, podsećamo da smo šesti deo Alise objavili zajedno sa prvim delom u broju 59. U svakom slučaju razmišljate o tome koji biste još megaposter voleli da vidite od sledećeg broja. Pametne ideje su dobrodošle na forumu ScreenFuna.

Top-lista video igara

Nikad više vremena za igranje, a igara niotkud. Suša je zahvatila naše krajeve, iako su na sve strane poplave. Pošto nemate šta da igrate, pomozite jadnim ljudima da izbace vodu iz kuće. Ako nećete, onda odigrajte sve one hitove koji su se pojavili proletos, a koje niste mogli igrati zbog učenja.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Singularity	**PC, PS3, 360**	**akcija**
2. FIFA World Cup 2010	PS3, 360	sportska
3. PES 2010	PC, PS3, 360	sportska
4. Princ of Persia	PC, PS3, 360	akciona avantura
5. Red Dead Redemption	PS3, 360	akcija
6. Super Mario Galaxy 2	Wii	platforma
7. Assassin's Creed 2	PC, PS3, 360	akcija
8. Just Cause 2	PC, PS3, 360	akcija
9. Splinter Cell: Conviction	PC, 360	akcija
10. God of War 3	PS3	akciona avantura

Igre za pusto ostrvo



Koje bi igre Dimitrije Vojnov poneo sa sobom?

Sećate li se Zoranovog lika iz filma "Tito i ja"? To je onaj harizmatični dečkić kojeg je tumačio Dimitrije Vojnov. Dimitrije je danas filmski kritičar oštrog pera, a pri tom i strastveni igrač. Sudeći po onome što nam je rekao, dovoljno je stručan da bi mogao pisati i tekstove za ScreenFun.

1 Scarface (PS2)

Scarface mi je omiljeni film, a GTA me je oduvek podsećao na njega. A kad se pojavila igra Scarface, postala je moj broj 1 za sva vremena.

2 NBA Live 10 (PS3)

Veliki sam fan sportskih igara, pa sam se dvoumio između FIFA i NBA. Ipak mi je za pusto ostrvo bolji NBA, pa bih poneo njegovu najnoviju verziju.

3 Shadow of Colossus (PS2)

Uvek su me interesovale Sonijeve igre, na primer Shadow of Colossus, ali nikad ih nisam igrao. Mislim da nisu kompetitivne, ali su zato vrlo zabavne

Surftips

Ko to tamo tripuje?

Kako savladati lavirint skrečovanjem?

Igara na vebu ima koliko i holesterola u pašteti, međutim, pronalaženje one prave, koja zaista nešto vredi, nije lak posao. Zato smo mi tu – da vam ukažemo na one najbolje s neta, a ovo je jedna od njih. Iza naslova Record Tripping krije se originalna, grafički vrlo dopadljiva igra, kojom upravljete pomoću točkića na mišu. Cilj je da se probijete kroz pet poglavlja skrečujući ploče, balvane i sve ostalo što vam se nađe na putu. Ne samo što izgleda odlično već je i audio-komponenta na vrhunskom nivou.

www.recordtripping.com

Poslednja komanda

Mali zeleni postali su mali beli

Direktorkin odlazak na godišnji odmor bio je idealna prilika da svi u redakciji potraže zanimljive veb igre. Pronašli smo još jednu vrednu igranja, a zove se Last Command. Njena suština je odbraniti svoju poziciju od najezde vanzemaljaca, koji naviru s desne strane ekrana. S njima istrči i pokoji civil, pa treba da pazite da ga ne roknete jer ćete popasti negativne poene. Odstreljeni mali zeleni ostavljaju naoružanje, a s vremenom ćete dobijati i sve jače oružje. Iako igra počinje naivno, kasniji nivoi izuzetno su teški.

http://bit.ly/cdgeOJ

A la Mario

Nintendov najpoznatiji junak poslužio je kao inspiracija za pravljenje igre Mario Defender. Ova igra spada u žanr strateško-logičkih igara. Cilj vam je da odbranite zamak bacajući neprijatelja uvis. Sakupljajte novčiće i za njih kupujte odbrambrene statue u liku Luigija i ostalih junaka.

http://bit.ly/bTzr5E

CKM onlajn

Najpoznatiji muški magazin na domaćem tržištu pokrenuo je svoj sajt. Na ovim stranicama možete pronaći smešne video snimke, zanimljive reportaže i najbolje igre. Naravno, tu su i sekcije "Cica s naslovnice" i "Komšinica", a ove slike smete da gledate samo ako imate preko 18. Nije da vam nismo rekli...

www.ckm.rs

Pivo i fudbal

Kada pravite idealnu marketinšku kamapanju za pivo? Onda kada svi gledaju fudbal! Hajneken se dosetio da iznervira što više ljudi organizujući večernji koncert kamerene muzike baš kada je polufinale Lige šampiona. Pogledajte video i reakcije ljudi koji su bili na tom događaju.

http://bit.ly/ayb75x

O rečima je reč

Wordnik je servis koji za svaku od reči u bazi pruža potpun uvid: geneza, definicija, načini upotrebe, frekvencija... dajući čak i pregled njene frekventnosti u real-timeu na Twitteru, te bira slike s Flickra koje su u relaciji sa zadatim terminom. Probajte!

www.wordnik.com

IGRAČKI HOROSKOP

Lav (21. 7 – 21. 8)

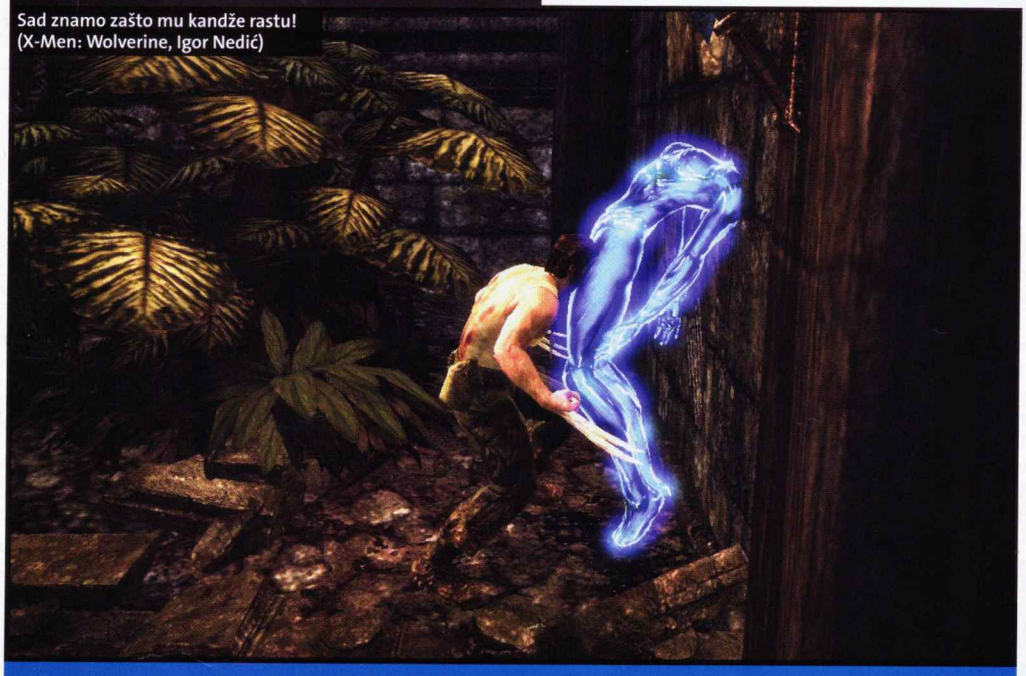
Ako vam se priviđaju srndaći i antilope, potražite pomoć lekara

Dosadna svakodnevica ukombinovana s nesnosnim vrućinama, a prouzrokovana prženjem grafičkih kartica i procesora – razlog je što vam se manta u glavi. Svugde vam je vruće, a posebno u trećoj kući, koja ulazi u apekt Sunca. Išli biste na more, ali mačke ne vole vodu. Teraju vas kod babe, ali biste je, verovatno, pojeli. Ne preostaje vam ništa drugo nego da nađete neko drvo ispod kojeg ćete leći i podići sve četiri uvis! Što se tiče materijalnog aspekta, sve pare ste potrošili na igre i hladne napitke, pa možda ne bi bilo loše da se ponudite da uradite neke kućne poslove kako biste izmamili veći džeparac. Ne motajte se oko kera jer vas njegov vrat veoma privlači.

Nađite devojku preko raspusta

ScreenFunShot

Sad znamo zašto mu kandže rastu!
(X-Men: Wolverine, Igor Nedić)



Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 63 – 8/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Anićić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić-Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

dp distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . .–
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

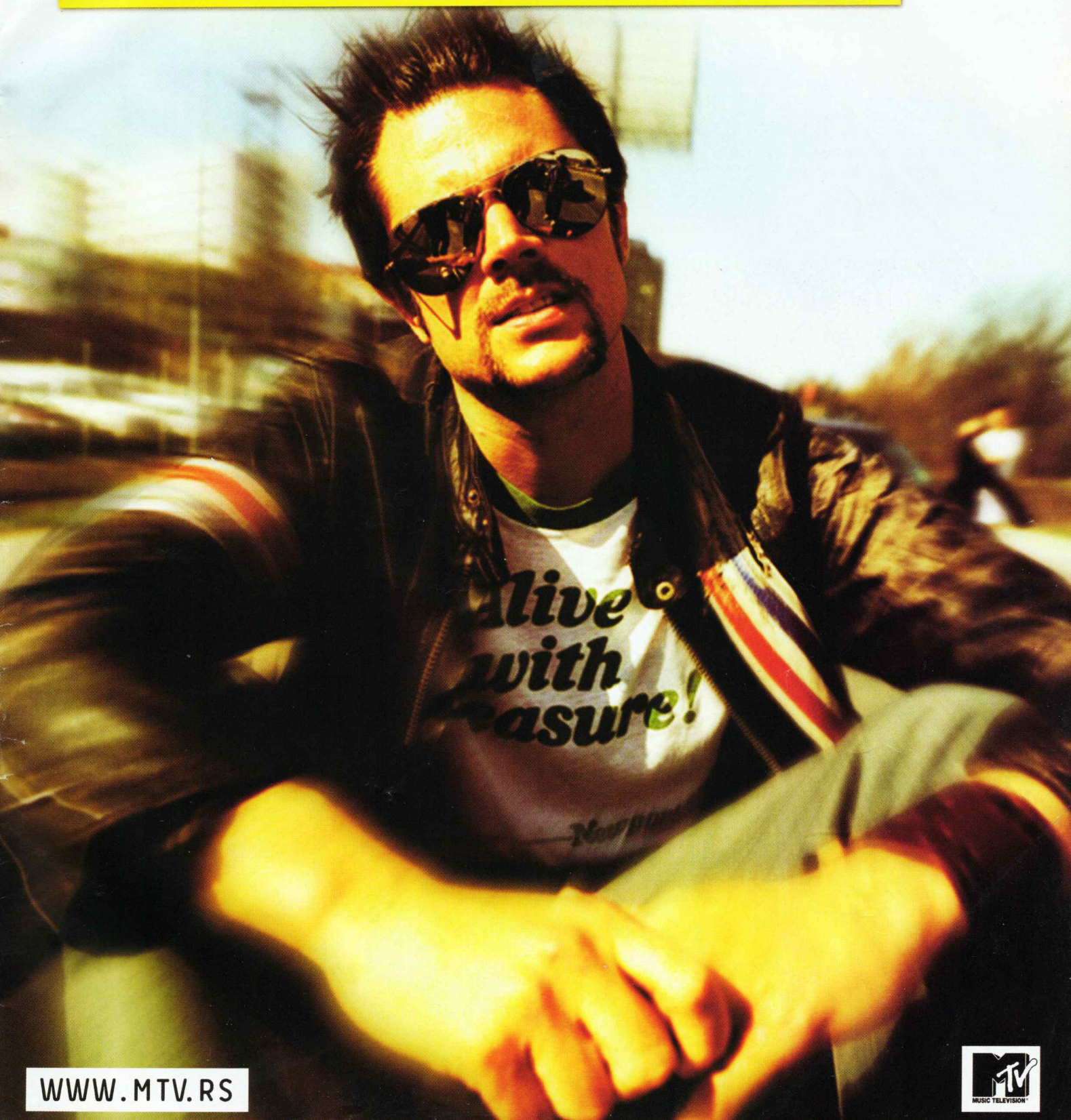
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

22:00

SVAKOG PONEDELJKA

JACKASS



WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

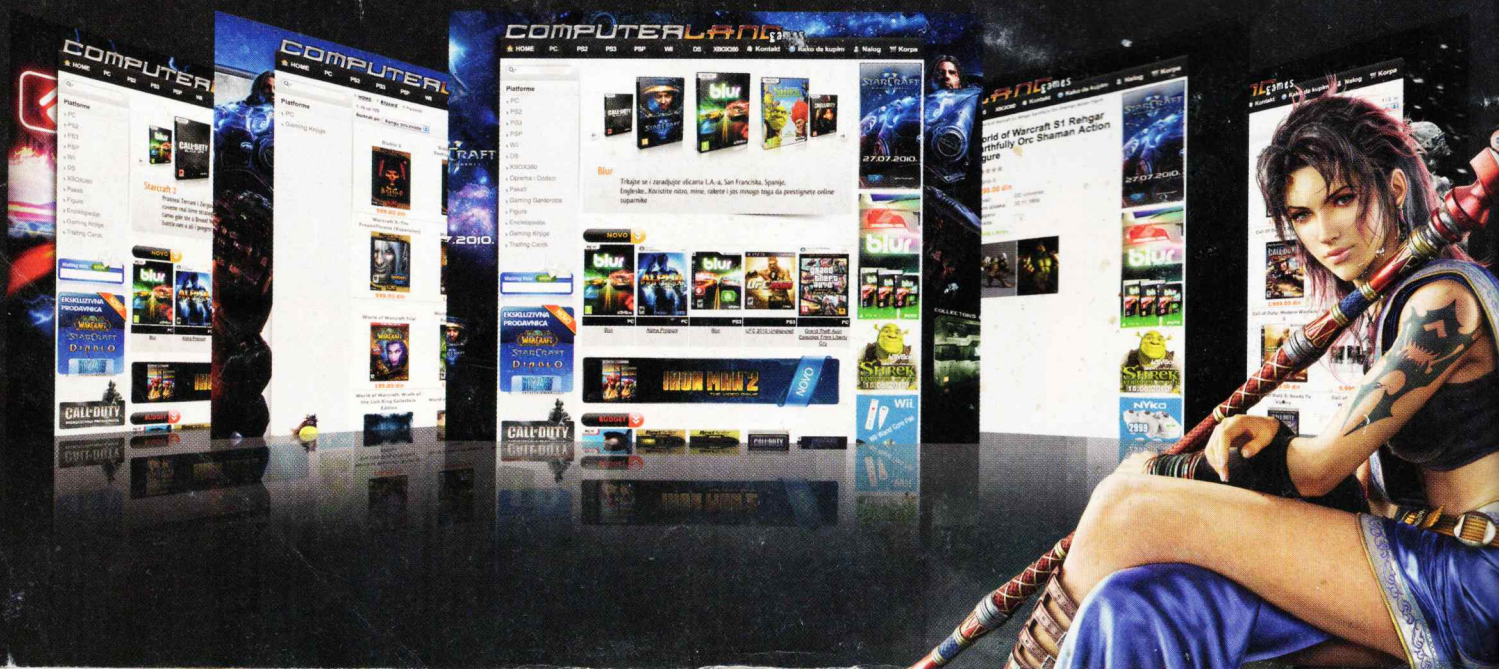
www.computerlandgames.rs

mi nikada ne spavamo!

PRVI OZBILJNI WEB SHOP U REGIONU
SA PREKO 2000 ARTIKALA U PONUDI

TRADING CARDS (WORLD OF WARCRAFT, WARHAMMER...)
AKCIONE FIGURE (WORLD OF WARCRAFT, FINAL FANTASY, KINGDOM HEARTS...)

AKTUELNE VESTI I OPISI IZ SVETA GAMING - a

NAJVEĆI IZBOR IGARA I GAMING OPREME!
MNOGOBROJNA AKCIJSKA SNIŽENJA

GAMING GARDEROBA (WORLD OF WARCRAFT, CALL OF DUTY, ASSASSINS CREED...)